

3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！





电玩新势力

GAME SOFTWARE



赠品1
吃豆/捉猴多功能尺
随机获取任意一款

赠品2
电玩通杂志

赠品3
游戏光盘

特别企划 独家整理
美版珍藏
总力特辑 特别关注
怀旧新浪潮



4大作彻底攻略
6大铁板体验

海豹突击队3/龙珠Z
爆发/怪盗 史莱库
巴3/数码指挥官

终极蜘蛛侠/孤岛惊
魂/顶级网球/超级
火枪英雄/战火兄弟
连2/烈焰帝国 英雄

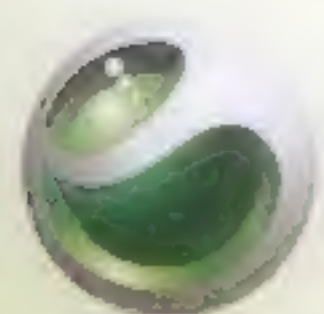
360首发抢购计划

第一时间进入次世代! 现在开始准备! 必读真书!

X箱软件阵新作完整直击:

GTA之父「反暴行动」/恐怖冒险经典「鬼屋魔影」/赛车扛鼎之作「山脊赛车6」/RARE名作续篇「完美黑暗ZERO」/硅骑士新作「神人」/Bioware新作「质量效应」





Sony Ericsson

不分日夜，光彩动人！



索尼爱立信 Z520c

独享多种变身彩壳以及多种来电闪灯模式，时刻散发无限魅力。

打破不变的沉闷生活，全新索尼爱立信Z520c，白天尽显炫尚彩壳的摄人色彩，晚上内置闪灯则与来电音乐铃声共同演绎无穷诱惑，二十四小时，闪耀无处不在的动人光彩！

Style-Up™炫尚彩壳 来电变化闪灯 VGA VGA数码相机 MP3铃声

www.SonyEricsson.com/cn 产品以实物为准，图片仅供参考。原厂配件供应视个别市场而定。



Xbox 360



—首发抢购计划

红白机时代似还记忆犹新，然而二十年如同转瞬，无数曾经陪伴我们的“伙伴”已经成为匆匆的过客。在游戏的世界里，新伙伴的加入永远是令人兴奋与期待的。现在，他们的到来已经成为了一个时代的标志，之前的宣传活动也如同盛大的庆典一般。我们的心情已经随之激荡了半年，如今，与她见面似乎就是明天。360对于我们，如同花轿中的新娘，她的美丽藏在了鲜艳的盖头下面，之前的了解大都归于遐想，而今，我们要彻底揭开她的面纱，一睹其芳容。

Memory Unit A

Memory Unit B

XBOX 360

特别
策划



—无线的设计能够带来无限的乐趣，
无限的乐趣来源于360无限精彩！



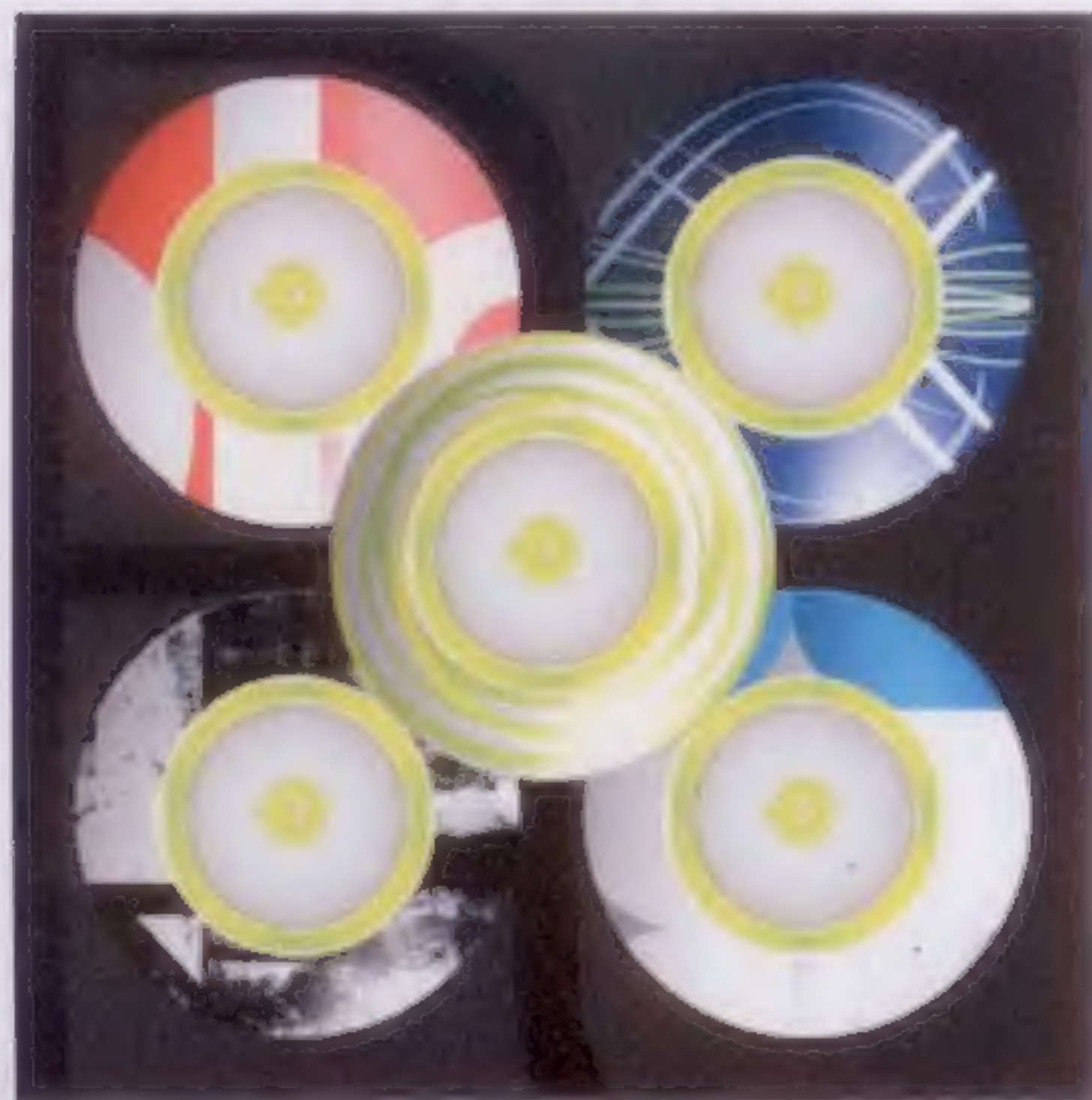
—笨重不再是360的代名词，经过了266
层的进化，如今的她只有时尚和典雅。



带领玩家通透了解XB360, 提供最权威主机导购信息

XBOX 360 首发抢购计划!!

送走了国庆节长假, 玩家马上要在接下来的11月迎来另一个盛大的节日, 那就是次世代主机Xbox360的发售。我们应该如何迎接它的到来呢? 当然按照自己的情况来衡量购买的方案, 以及确定入手的软件阵容。本期特别策划将为所有打算购买Xbox360的玩家提供最细致权威的信息, 同时也让抱持观望态度的玩家进一步了解这台次世代主机的情况。下面就开始我们的购买全攻略!



Xbox360配件价目清单

主机配件	美元价格	日元价格
专用面板	19.99	2100
20GB硬盘	99.99	-
64M记忆卡	39.99	3360
无线网络适配器	99.99	8925
无线手柄	49.99	4725
有线手柄	39.99	3675
充电器	19.99	1365
充电电池	11.99	1365
专用耳麦	19.99	2625
遥控器	29.99	2625
分量线	39.99	3675
S端子线	29.99	2625
VGA连接线	39.99	3675

最佳主机套装购买分析

想要在今年入手XB360的玩家肯定会有不同的需要, 既然有三种套装可供选择, 那么我们就需要好好分析应该选择什么样的搭配。以下我们从三种购买动机来推荐一下各自的搭配方案。

一、最快速体验次世代方案

由于美版XB360最先发售, 想要以最快速度玩到次世代游戏的话, 购买美版主机当然是不二的选择。下面的方案适合于想要第一时间入手, 又不考虑要实现太多功能的玩家。当然是购买最普通的“精简版”, 另外再购买一块日版记忆卡就可以了, 共需花费330美元, 约合人民币2600元。Xbox360的精简版为的是能够让一般玩家接受, 并且也足够玩初

期一些对于网络支持没什么要求的游戏, 然而因为只配有AV线, 所以在画质上肯定也只能用勉强来形容。从实际购买的价值来说, 精简版充其量就只能满足最基本的游戏需要, 并且从价格上看, 标准版已经算是非常实惠的了, 关键是配件的价格太贵。上面的购买方案并不是最理想的选择, 它仅比直接购买“标准版”少花了大约70美元, 也就是560元人民币。可您非想省这笔钱的话, 那就这么办吧, 反正游戏是玩到了, 绝对第一时间。

二、最实惠的第二时间购机方案

日版主机定在12月10日发售, 虽然比美版晚了大半个月, 可是价格却低了不少。日版套装基本拥有美版标准套装的所有关键配置, 价格上却要便宜近400元人民币。好歹时间也没差多少, 您若不是非

最基本主机及配件的选购推荐

Xbox360在今年会推出美版、欧版和日版, 其中美版为11月22日发售, 分为299美元(约合人民币2400元)的“精简版”和399美元(约合人民币3200元)的“标准版”。日版主机预定在12月10日发售, 不过没有分成两种版本, 而是统一称为“Xbox360发售纪念套装”, 定价为39750日元(约合人民币2800元)。至于12月2日发售的欧版主机, 由于国内鲜有机会买到, 下面就不做推荐了。

美版精简套装

主机本体	
有线手柄	
可分离式面板	
专用电源	
标准AV线	
Xbox Live会员认证	

美版标准套装

主机本体	
无线手柄	
可分离式面板	
专用电源	
无线遥控器	
网络适配器	
20GB硬盘	
头戴式耳麦	
分量线	
Xbox Live 会员认证	

日版Xbox360套装

主机本体	
20GB硬盘	
无线手柄	
头戴式耳麦	
无线遥控器	
网络适配器	
分量线	
专用电源	

得第一时间入手的话, 这个套装再适合您不过了。相信这也会是国内大多数想要购买XB360玩家的选择。这个方案需要花费2800元人民币, 时间慢的缺点几乎可以忽略。

三、购买美版标准套装的建议

购买美版无疑是第一时间玩到次世代游戏的唯一途径, 然而前面说的第一种方案并不是非常理想的选择, 而且就算是买了相对实惠的标准版也不见得是真正明智。因为如果选择的第一种方案, 虽然配件少可是人家便宜啊。标准版呢? 和日版基本一样, 却贵400块钱, 纯粹是图了个快。与其这样还不如购买日版主机合算。本方案需花费3200元人民币, 绝对最快速达成最完美配置, 代价就是花高价买同样的东西。

XBOX360

随机购买软件精品推介



新品大作如潮涌 春节前导购大推荐

在XBOX360即将发售之际,我们特别为大家列举了主机发售后一直到春节的精彩游戏,以便玩家选择购买。新一轮的家用机大战的序幕可以说是由XBOX360首先拉起,因此首发的游戏自然是精品如潮,但最近的游戏以美版占据主要地位,运动和射击类游戏更是大放异彩。相信大家绝对能满足XBOX360的强劲机能和软件厂商的认真制作。次世代主机不单为玩家带来了全新的视觉感受,还让玩家们的可以亲身感受到震撼的音效,而这些正是科技进步的最佳证明,在科技发展的今天,利用次世代主机玩家确实可以不出门而历经天下事。最后再罗嗦一句:“竞争万岁!”

推荐游戏

Full Auto

推荐度:★★★★

本作一直是最受期待的XBOX360游戏之一,从厂商公布的游戏图片来看,



的确没有让玩家失望。烈火熊熊的燃烧场面在游戏中有了很好的表现,而车辆穿越烈火的场面更是魄力惊人。平时车辆在道路上的撞击,攻击都与真实生活中完全相同,而车辆遭受撞击的腾空动作也是一气呵成,车体在空中的动作也是行云流水,并没有丝毫的停顿和迟缓。几乎完美的图像为玩家带来的视觉效果,再加上游戏紧张激烈而为玩家带来的刺激感觉,必将带来新的游戏浪潮。



编辑个人推荐

SEGA主创新作的暴力赛车游戏,独特的爽快感和速度感值得细细品味

推荐游戏

使命的召唤2

推荐度:★★★★

战争永远是游戏的常备主题,这款以第二次世界大战为主要题材的游戏一



直很受玩家期待,尤其是那些喜欢射击类型游戏的玩家。登陆XBOX360平台的本作更将烟雾、火光、爆炸等效果做得逼真无比,将会给玩家带来亲临战场的感觉。在游戏中的光线变化都会产生隐匿效果,令战斗更加紧张激烈,玩家不单要注意敌人还要考虑到天气的因素。个人认为作为一

美日版春节前发售游戏列表

外文名称	中文译名	类型	发售日	版本
Marble Blast Ultra	彩球闯天涯	益智解谜	2005.11	美版
Everparty	全民派对	益智	2005.12.10	美版
Peter Jackson's King Kong	金刚	动作冒险	2005.12	美版
Amped 3	天空3	体育竞技	2005年4季度	美版
Call of Duty 2	使命召唤2	第一人称射击	2005年4季度	美版
College Hoops 2K6	大学篮球2K6	体育竞技	2005年4季度	美版
Condemned: Criminal Origins	背罪者:罪恶起源	动作冒险	2005年4季度	美版
Dead or Alive 4	死或生4	对战格斗	2005年4季度	美版
FIFA Soccer 06	FIFA足球06	体育竞技	2005.11.22	美版
Frame City Killer	幻城杀手	动作冒险	2005.11.15	美版
Full Auto	Full Auto	赛车竞速	2005年4季度	美版
GUN	枪火	动作射击	2005.11	美版
Kameo: Elements of Power	妖精公主 神力原理	动作冒险	2005.11.22	美版
Madden NFL 06	美式足球大联盟06	运动竞技	2005.11.22	美版
NBA 2K6	NBA 2K6	运动竞技	2005.11	美版
NBA Live 06	NBA Live 06	运动竞技	2005年4季度	美版
Need for Speed Most Wanted	极品飞车 最高通缉	赛车竞速	2005.11.22	美版
Perfect Dark Zero	完美黑暗Zero	第一人称动作射击	2005.11.22	美版
Project Gotham Racing3	大都会赛车3	赛车竞技	2005.11.22	美版
Ridge Racer 6	山脊赛车6	赛车竞速	2005.11	美版
Test Drive Unlimited	测试赛车无限	赛车竞速	2005年4季度	美版
The Elder Scrolls IV: Oblivion	上古卷轴IV:忘却之地	角色扮演	2005.11	美版
The Godfather	教父	动作冒险	2005年4季度	美版
The Outfit	武装火力	动作射击	2005年4季度	美版
Tiger Woods PGA Tour 06	老虎伍兹高尔夫巡回赛06	体育竞技	2005年4季度	美版
Top Spin 2	顶级网球2	体育竞技	2005年4季度	美版
ニードフォースピードモストウォンテッド	极品飞车 最高通缉	赛车竞速	2005.12.10	日版
DEAD OR ALIVE 4	死或生4	对战格斗	2005.12.10	日版
フレームシテイ	幻城杀手	动作冒险	2005.12.10	日版
リッジレーサー6	山脊赛车6	赛车竞速	2005.12.10	日版
[em]-eNCHANT arM	魔导奇兵	角色扮演	2005.12.10	日版
エブリパーティ	全民派对	动作冒险	2005.12.10	日版
トム・克蘭シーシリーズ:ゴーストリコン:アドバンスウォーファighter	幽灵行动	第一人称射击	2005.12.10	日版
真三国无双4 Special	真三国无双4 Special	动作冒险	2005.12.10	日版
レスルキングダム	摔角王国	体育竞技	2005.12.10	日版
ナインティナイン:ナイツ	九十九夜	动作冒险	2006.1	日版
PGR3.プロジェクトゴッサムレーシング3	大都会赛车3	赛车竞速	2006.1	日版
天外魔境ZIRIA遙かなるゾパンク	天外魔境	角色扮演	2006.1	日版

款第一人称射击类型的游戏有两大要点:一是临场的感觉,二是变化性,而这两点都在本作中得到了充分表现,因此强力推荐。



编辑个人推荐

同类型FPS游戏的代表作,出色的气氛营造和系统安排,绝对不要错过首发体验

推荐游戏

死或生4

推荐度:★★★★

尽管本系列一直是业界争论的焦点,但在玩家中的人气就是该系列成功的最好证明,这次更是与XBOX360同步上市的首发游戏。在次世代主机的机能下,画面自然毋庸置疑,无论是人物造型还是战斗场景都



有了大幅度提升。

虽然本作强化了系统,招式判定和难度也进行了改良修正,但是感觉还是缺少打击力度,背景的物体较多,并会影响玩家的格斗流畅度,例如会发生两个人被一

扇屏风阻断而谁也碰不到谁的情况发生。不过就算是还有些许的不足,本作应该还是死或生系列FANS们必买的作品,因为其中的MM还是非常养眼的。怎么说呢?单纯喜欢格斗的玩家能从中看到进步,喜欢角色设定的玩家更能乐在其中!



编辑个人推荐

加入了HALO中的角色,更多的服装和道具,一直喜欢系列作的话,还用犹豫吗?



推荐游戏

全民派对

推荐度:★★★★

游戏面向低龄玩家,似乎是一款创意小游戏合集。游戏的画面清新自然,Q版的人物非常可爱,更会让女性玩家和低龄玩家感动。本作是一款创意十足的游戏,而且将多个小创意完美结合,使玩家在次世代主机上一样能沉浸在轻松自然的游戏世界,并且本作可以多人合作,更能让玩家感受到竞争的乐趣。虽然说该作品并没利用次世代主机画面的强大机能,但依然非常赞赏该厂商这种并不因机能强大而盲目追求华丽画面,而继续靠游戏性获得玩家的精神。



编辑个人推荐

少见的合家欢类游戏,更有小丸子中的角色,在360上体验轻松游戏的感觉真不错

推荐游戏

NBA Live 06

推荐度:★★★★

篮球运动是广大青年的至爱,而本系列正是EA出品的全球最畅销的跨平台篮球游戏,登陆XBOX360也是意料之中的事。通过本作的画面发现XBOX360演算能力确实强劲,从游戏的细节刻画更能体现出来。



比如说球员的面部表情刻画,随着球员身体状态的不同面部表情也大不相同,而且每名球员的五官和表情真实再现,都让人一看便能知道是哪名职业球员。游戏中的光影表现也再上高峰,除了多光源照射外阴影的表现更为真实,给玩家带来了真正的现场感觉。



编辑个人推荐

新作在革新方面有所妥协,但作为新主机上的NBA,还是能从其他方面带来惊喜的

推荐游戏

幻城杀手

推荐度:★★★★

该游戏为NAMCO的美国分公司制作,采用全新引擎制作并且是第一家用该引擎制作游戏的日本公司。游戏中加入了大量的枪战、飙车等大量火爆要素,紧张刺激的游戏节奏扣人心弦。厂商宣称在这款游戏中会为玩家带来全新的感受,可以让玩家亲身体验最真实的视觉和物理效果,从游戏画面的图片看来,这的确不是厂商的一面之词:繁华的街道与现实世界几乎没有差别,而人物的姿势动作也没有丝毫的不协调感,绝对可以让玩家亲身体验到杀手的真实生活。



编辑个人推荐

苏木+GTA,带有强烈中国色彩的动作游戏,NAMCO品质保证,应该错不了

推荐游戏

极品飞车 最高通缉

推荐度:★★★★

又是一款赛车游戏,但是本系列却是已经在游戏业界驰骋多年的经典游戏。记得多年前曾经与三五好友一起在PC版上享受着赛车的乐趣,当时那种快乐更是永生难忘,对于这款登陆次世代主机的经典之作更是不能错过。本作在画面上比以前作品有了质的飞跃自不用说,无论光线、阴影、车体等都得到了真实表现,在次世代主机的技术力的支持下,玩家甚至可以切实感受到高速奔驰的驾驶感觉,尤其是狂飙时街道两旁的景物,也与真实生活中完全一致。



编辑个人推荐

历代都挑战硬件性能的系列最新作,在360上的表现绝对是值得期待的

推荐游戏

枪火

推荐度:★★★★

本作是一款由NEVERSOFT ENTERTAINMENT小组开发的动作射击游戏,XBOX360真实再现了美国西部场景,将玩家带到了牛仔的故乡。可惜由于本作是一款典型的暴力游戏,游戏中本已经充满了血腥暴力,在次



世代主机下这种血腥暴力则被描写得更加形象真实,会给玩家带来强烈的视觉冲击,对低龄的玩家更会带来不良影响。因此如果是已经成年的玩家尚是可以用来发泄一下平日积累的郁闷与不快,而未成年的玩家还是严格按照规定办事,此类游戏不沾也罢。



编辑个人推荐

少有的西部动作射击游戏,风沙黄昏的浪漫感独一无二,特色明显,值得尝试

推荐游戏

背罪者 罪恶起源

推荐度:★★★★

由英国实力派游戏软件开发商MONOLITH PRODUCTION开发,世嘉发行的本作是一款血腥恐怖游戏。一直以来感觉欧美的恐怖游戏侧重于视觉上的表现,日本的恐怖游戏则比较侧重于心理,而这款游戏可以说是将两种恐怖结合,为玩家带来更深一层次的恐怖感受,表现出次世代主机下的全新恐怖。在游戏中到处潜藏着致命的反社会分子,到处都是危机四伏,任何时候都不能大意,一个小小的疏忽就能为玩家带来不可挽回的损失。但由于游戏的类型,恐怕会失去一些低龄的玩家。



编辑个人推荐

恐怖暴力的FPS冒险游戏,本作的故事背景值得深入探究,但暴力倾向有些过份

推荐游戏

天空3

推荐度:★★★★

冰雪世界中尽情飞翔,自然风光中一展雄姿。本作可以说是滑雪游戏系列的终极之作,比任何滑雪游戏拥有数量



更多,种类更丰富的滑雪花式。本作充分利用了XBOX360的强力机能,将画面表现发挥到了极致,不但人物的动作酣畅淋漓,而且真实再现了白雪皑皑的高山峻岭,连冰雪下的树枝这类细微的小节也精心制作,微风拂过的森林随之轻舞更让这冰冷世界充满了生机与活力。而近年来,滑雪更是冬季最流行的室外运动,相信喜好滑雪运动的玩家肯定不会错过本作。



编辑个人推荐

新世代主机的滑雪游戏,喜欢极限运动的玩家应该不能错过最刺激的画面效果

推荐游戏

完美黑暗Zero

推荐度:★★★★

Perfect Dark是由英国著名的游戏开发公司制作,曾经在任天堂主机N64上发售,不但获得了成功,而且还获得了多个国际奖项。而这次推出的本作更是新主机上的扬名作品,自然保持了该系列的优秀品质。从游戏的画面上确实可以看出XBOX360的机能强劲,远距离的人物无论是行动举止还是面部表情都明朗清晰,背景画面也得到了大幅强化,由远及近的物体全部线条分明,并且很有层次感。看来XBOX360的强劲机能确实非常适合制作动作游戏和这类第一人称射击游戏,在佳作倍出的市场本作也能一展风采。



续作。本次登陆Xbox360的最新作《山脊赛车6》,在游戏的画面上将有大幅的提升这已经是人所共知的了,另外永濑丽子的加盟更让这款作品增加了不少吸引力。至于系统方面,玩家根本不用担心。PSP版《山脊赛车》中的氮气加速系统继续保留,提供给你的爱车超强的动力,让你体验无比刺激的疯狂飙车。“山脊”系列与“GT”的最大区别就是强调速度感,现在说本作一定会摆脱上一代的阴影似乎还没有确凿的证据,不过就目前得知的游戏概况来看,游戏的风格还是基本做到了“回归”。喜欢赛车的玩家决不能错过这款好游戏,本作在首发的赛车作品中如果数第二,相信没人敢称第一!



编辑个人推荐

拥有最高人气的赛车新作,改换门楣后的革命第6代,极致的爽快没人能够抗拒

推荐游戏

FIFA足球06

推荐度:★★★★

“FIFA”系列向来都是PC平台要先于家用机推出的,所以在XB360版推出之前,很可能许多玩家都已经玩到这款游戏了。而且相对于人气极旺的“胜利十一人”,FIFA在真实度和操作感都要略逊一筹。但基于近年来的改进,如今的FIFA系列已经有了非常大的提高,也正是由于这种提高才令这两大系列进入了互相竞争互相学习的良性循环阶段。就本作来说,操作感已经完全不成问题,游戏的操控、细节的定制、高度仿真的效果还有颇富深度的经理模式都能让你为之沉迷。本作还会提供很多可供选择的球队,更高的画质和更耐玩的游戏性。本作最大的变化就是职业模式的改进,前作中的职业模式令人非常失望,因此这次的职业模式由曾开发了“足球经理”游戏系列的小组重新设计制作,几乎包含了“足球经理”中所有的内容。如此一来,这款作品的可玩性几乎可以变为原来的两倍!这次FIFA的进化真是非常厚道。



编辑个人推荐

在实况新作还没有推出360版之前,我们能够选择的画面最好的足球游戏就是他了

推荐游戏

九十九夜

推荐度:★★★★★

这次在东京电玩展上,我们的特派编辑两次排长队就是为了要玩这款游戏。听他们回来形容说,如果玩了这款游戏之后,什么“无双”根本就一钱不值了。眼看着同屏呈现最多2000人的大魄力战斗场景,谁能够不热血沸腾?虽说元气版的“战神”宣传能够万人同时作战,但毕竟PS2的机能有限,所谓的“万人”可能是利用某些方法造成的视觉效果。《九十九夜》可是实实在在的“千人斩”啊!搭配上款屏幕后的视觉冲击力绝对不是一般“无双”可以比拟的。如果非要比较的话,恐怕只能寄希望于《三国无双5》了。本作的画面用“炫”来形容都好像有点苍白,魔法的效果连自己都被深深的震撼。另外敌人的AI也更接近于正常人。最后再透露一点消息,那就是水口哲也曾说过该作会计划推出中文版!而且是随大陆行货360首发!不过美日版也可以接受,因为剧情只是次要部分,在战场上拼杀才是最过瘾的!



编辑个人推荐

杀人如麻的刺激感,爽快的大魄力画面效果,新世代主机的动作游戏第一品牌

推荐游戏

顶级网球2

推荐度:★★★★

前一作的素质相信大家都很了解,因为不久前才刚刚发售。续作这么快就推出,可能会让人担心除了画面之外其他方面的提高不会太大。没错,这也正是我们所担心的。不过话说回来,一款网球只要手感好,视角和判定上没有问题,到底还需要改进多少?因此在玩过了前一作后,感觉只要续作能够保持这种水准就不会差到哪里。所以现在我们要关心的画面就好了。在最近公布的游戏画面中,我们可以看到不论是人物建模、衣服纹理还是光影效果等方面都展现出近乎CG的感觉,人物皮肤上柔和的反光更是以往只有在CG动画中才能体现出的效果。另外游戏中收录了网坛16位超级巨星,对于每一个人的细节刻画也都非常到位,不仅是面容相像,其他一切技战术特点也都按照真实情况得以还原。好了,其他也就不多说了,如果你还有担心的话,玩玩前作吧,续作会比它强很多哦。



编辑个人推荐

最强网球游戏的最新续作,360的强大性能将把游戏进化成逼真的现场表演

推荐游戏

山脊赛车6

推荐度:★★★★★

《山脊赛车6》这款游戏如果不推荐,估计绝大多数的玩家都不答应。这款作品自PS时代就是赛车类一线大作,虽说到了“进化”这一作的水平有所倒退,不过我们还是理由寄希望于品质大幅提升的正统



XBOX LIVE的网络乐趣

不论是XBOX360还是其师兄XBOX, XBOX LIVE网络功能一直都是微软为其主机宣传的一大卖点。经过几年的发展与积累, XBOX LIVE已经有了很大的进化, 想要完全体会新主机XBOX360的魅力, 我们就必须参与到XBOX LIVE网络之中亲身去体会。



在XBOX LIVE上可以玩到什么

多人同乐 XBOX LIVE最基本同时也是最重要的功能就是为玩家们利用网络进行多人对战和游戏提供了一个非常便利的平台。一般来讲, 支持XBOX LIVE的游戏主要有两种形式: 一是多人对战或是竞赛的游戏, 例如对战格斗、体育竞技、赛车以及第一人称射击等类型; 另外一种则是多人合作冒险的游戏, 例如PS2上大红大紫现在移植到XBOX360上的FF11这种大型的网络RPG。XBOX LIVE不但为玩家们提供了一个互相竞争同时也是一个互相交流学习的平台, 这也是咱们玩家登陆XBOX LIVE最大的动机(笑)。

XBOX LIVE商场 所有通过XBOX360上网的玩家创建了自己的帐号后都可以来这个商场, 这里可以下载到许多好玩的东东, 包括最新的游戏影像、宣传视频、新的游戏关卡、地图、武器、交通工具等等。估计玩家们除了玩游戏去得最多的地方就是这了。

聊天与交流 以前想在XBOX LIVE上聊天要求玩家们必须同时玩同一款游戏才行, 现在则完全取消了这些限制, 玩家们可以“随时随地”地进行聊天, 例如你正在玩游戏而与聊天的对象则或许正坐在电视前观看电影。不过玩家想要音、视频聊天的话就必须双方都是金卡会员, 当然, 摄像头和耳麦都是必备品——其实有一套69.99美元/年的会员付费方式中就会赠送这些周边。



创建自己的玩家档案 就像我们在现实生活中有自己的名字、在网上有自己的ID一样, 在XBOX LIVE中同样也需要我们首先创建一个只属于自己的玩家档案。这个玩家档案中将记录有关于你的详细资料——当然这些资料都是在创建的时候由玩家自己填写, 创建以后玩家自己也可以再做修改。在XBOX LIVE上进行多人对战一般都要求玩家们找到其余玩家一起游戏, 通过这些资料我们就可以找到与自己实力相当的玩家对战或是搜寻适合自己的其他玩家一起在游戏中冒险。同样别的玩家也正是通过这个档案中记录的资料来找你的, 所以说, 玩家档案是非常重要的。玩家档案记录的信息中, 最重要的是玩家身份卡、游戏分数、声望、玩家类型和成绩五大要素。其中玩家身份卡类似于身份证, 我们可以根据身份卡上的资料来搜索与自己有着相同兴趣、生活习惯等等的玩家; 游戏分数是根据玩家们不同游戏中的表现而积累的总成绩, 不失为快速判断一个玩家水平高低的标准, 也可以见证玩家自己的游戏水平; 声望是根据其他与你接触过的玩家对你的评论而定的, 声望越高的玩家也就越值得信任; 玩家类型表示自己喜欢的多人游戏种类, 例如“Pro”代表该玩家喜欢竞争性很强的游戏, 而“Family”的玩家则多是偏爱轻松一点的游戏。

选择适合自己的服务种类

为了满足不同需要的玩家, 微软提供了两种不同的服务方式, 其中银卡会员的服务是免费的, 功能相对有限, 而需要支付费用的金卡会员功能则要丰富的多。其实要成为金卡会员的费用也不高, 全年59.99美元还附送一个月, 换算成人民币也就是一年500元人民币(也即40多元一个月), 我国玩家还是可以接受的。

●银卡会员(免费)

- 创建网上玩家档案
- 可进入XBOX LIVE商场
- 可发送声音及文本消息
- 可1对1与人进行音频聊天
- 可接收金卡会员发送的视频消息
- 大型多人网络游戏MMO(视游戏不同可能需要额外付费)

●金卡会员(缴费)

- 包含所有银卡会员可享受的服务
- 网上多人游戏模式
- 进行视频聊天
- 参加网上游戏竞赛
- 参加XBOX LIVE上举办的各种活动

更多玩法, 更多快乐

观众模式 进行网络对战一是与其他玩家竞技, 另外一个作用就是学习与交流, 在交流中进一步提高自己的游戏水平, 学习的方式一般有两种, 一是直接参与竞技, 在实战中体会, 另外一种就是作为一名旁观者, 从更客观的角度来学习。XBOX LIVE提供的观众模式正是为此而设置的, 只要游戏支持, 玩家就可以选择观众模式然后进入游戏进行观看。

游戏竞赛 除了平常玩家们自发的多人对战, 微软官方还会不定期的举办各种游戏竞赛, 玩家只需坐在自己家中就可以与来自世界各地的同好们一决高下, 取得好成绩的话还会得到各种不同形式的奖品。

多彩消息系统 在新的XBOX LIVE中, 我们给别的玩家发送消息除了文本形式外, 甚至还能够发送声音甚至是视频消息, 这样一来即使好友没有在线无法视频和语聊也可以通过各种形式更加生动的消息留言给他们。

游戏分级监督 家长可以通过这个功能设置相应的允许游戏级别, 将不适合孩子玩的游戏过滤掉, 玩家自己在选择游戏时最好也要“自觉”一点。

好友列表功能扩充 类似QQ或是MSN这样的通讯软件, 在XBOX LIVE上, 玩家也可以自制好友列表, 将经常一起在网上玩游戏的其他玩家添加到好友列表中方便下次游戏时可以直接找到他们。此外在最新版的好友列表中, 我们还可以看到列表中朋友们自己的好友列表——当然, 前提是对方允许。

评价其他玩家 我们可以对列表中其他玩家进行评价, 比如一起玩的次数多而且喜欢同玩的朋友给出高评价, 这样以后只要双方同时允许, 系统就会自动将你们连接起来; 如果是那些不大喜欢的玩家就给出低评价, 如此与他们联线的几率就会非常小了。

全球第一个基于家用机的网络 利用XBOX LIVE体验更多乐趣

XBOX360 售前准备

——圣诞前最后的骚动

如果你吃遍天下美食，最后一定会悟出两个道理：1、适合自己口味的才是最好的；2、所谓最好吃的东西，往往是给客人享用的，而不是自己。大屏幕的显示设备也是一样，买回来以后，那种感动持续不了多久，因为游戏需要的时间比电影长得多，时间久了人会疲劳，到最后往往是客人来了展示一把，最后自己还是滋滋有味地用小电视去研究游戏。把电影院生搬硬套地弄到自己家里，是对感官的一种杀鸡取卵的做法。街机有街机的特色，掌机有掌机的特色，所以家用机也得针对自己的定位，做出正确的消费判断。

下面的推荐设备，是最时效+最热门+性价比最高+亲自使用体会的器材，亦有其他好的器材未被推荐，请自行参考。

入门级视频设备

电视：索尼HZ34M80 6500~7000元

此电视上市两年左右，价格从最初的9990降到了现在的7000元左右，从画质上来说仍然是市场最高典范，16:9画面的时候大约有31寸的大小，在距离1.5~3米观看此电视还是比较合适的，小客厅和卧室的“温馨玩法”都可考虑此款电视。它的唯一缺点就是太笨重了，几乎80%的套房大门都比它的外包装壳小，所以只能在门外拆开，然后用两个男劳力搬进去，外包装只好付诸东流了……

在显示高清信号方面，由于本身带宽和分辨率的限制，HZ34M80不能完全显示720P/1080i的信号，但实际使用中却发现720P信号能够基本接近理想水平，而1080i的边缘则比标准高清来得模糊，尤其是看文本的时候不太理想。预算不够的朋友，可以考虑HZ29M80，即34寸的缩小版，指标无任何变化。价格大约5500左右。



中高级视频设备（选择1）

电视：HR36M80 9000~14000元

“中级资产阶级”的不二选择，各项指标，包括价格在内，都可以用“成熟”二字来概括，它仿佛40岁的中年男人，稳重、大方，黑色西装般的外表透着成熟男人的醇厚……就算不开机的時候，放在房间内，那俨然也是个艺术品，呵呵。

XBOX360的视频输出部分，会随主机同步推出色差端子（Component，支持480i、480p、1080i、720p）输出线以及AV端子（Composite，支持480i）端子输出线，后续会推出S端子、加强型SCART RGB端子以及VGA端子输出线。这个对已经购买准高清电视的玩家来说，无疑是一件令人欣慰的事情：HDMI接口虽然是下一代数字接口的标准，但是就目前来看，几乎所有带此接口的电视，都在15000人民币以上，而且目前这些等离子和液晶电视，尚处于成长阶段，虽然不能说成熟，但是发展空间仍然很大，所以目前对于资金不是十分富余的玩家来说，这些产品的性价比十分差，甚至不如购买液晶正投+高级幕布来得划算。

在推荐各位买电视之前，有必要再提及一些电视的特点和一些容易产生的误区。既然主题是XBOX360，那么普通标清电视就不再提及了，这里的关键词是：高清。

索尼HZ34M80说我也可以显示16:9的高清，HR36就笑了
HR36说我看电影的时候画面比较大，液晶电视就笑了
液晶电视说我通杀各种视频格式，全世界都笑了……

上面的话说明了几个问题，当中最突出的就是最后一个，液晶电视是目前分辨率最高的电视，

16:9的屏幕注定了它在CRT领域将是个不败的王者，两年前上市的时候，价格18000元，目前降到了9000这个价位，应该说是可以接受的。小编预计在一年内如果此机没有停产，今后的降幅将在500元之内，所以正在犹豫是否还会跌价的朋友，可以出手了。



中高级视频设备（选择2）

索尼“博大晶深”系列3LCD液晶背投 20000元上下

此背投系列的优点在于大屏幕和低价位，缺点是在太近的距离观看的话会有暗角问题，色彩比CRT稍差，亮度不及液晶电视，但是在50寸屏幕下完全对应720P的超精细分辨率加上不到20000的价位，优势是十分明显的。背投彩电的灯泡问题一直是个难题，因为3年下来，灯泡就基本圆满了，得花1500左右更换新的灯泡，不过3年以后，花双倍价格买的液晶电视会跌价很多，还有面临规格淘汰的问题，所以小编个人认为要想上大屏幕，此系列是非常合适的。该机还厚道了配备了HDMI接口，将来的PS3会和它有完美的搭配。

夏普的AQUOS系列的LC-45GE2是真正对应720P/1080i信号的电视，在商场诸多的品牌中，可谓一颗夺目的明珠，但是售价过高（可以买辆小汽车），一年跌个万把块钱是家常便饭了。



理当是对应所有的视频格式，其实却不然。因为液晶电视（包括等离子）都是点对点方式的输入，比如一个液晶电视的分辨率最高达到1920×1080，那么只有当输入信号此分辨率的时候，画面最清晰，而输入其他分辨率的时候，会采用插值算法而导致画面模糊不清。当然有些信号还是可以勉强接受的，比如1280×720，采用每两行电视线信号插值成3行，这样整数倍的方式也可以说得过去。而传统CRT电视是模拟电视扫描线方式显示，可以实现无级放缩，到反而讨巧了，只是目前CRT少有这样的高分辨率显像管，能买到的高清管少说也数十万人民币了。

XBOX360的音频输出，虽然可以自由制订输出的声道数和环绕声规格，但是目前的功放大多数是统一规格的DTS或者DD（杜比数码）环绕声，所以XBOX360也只得按照这个标准来制作游戏，所以买传统的AV功放即可完全享受XBOX360强大的立体空间声效。目前的DTS和DD还分为5.1和6.1声道，6.1声道是前3后3的声道规格，是目前最好的环绕声格式，但是由于后中置音箱通常要摆放到沙发后面一定距离，而中国家庭环境一般都是沙发贴墙的做法，所以后中置的摆放显得不太方便，效果也不太理想，所以5.1仍然有它存在的道理（目前还是主流）。

入门级音频设备

功放：索尼STR-DB790 2700元左右，音箱：意力（ELAC）C1系列卫星音箱+有源低音炮 4500左右

3000以下基本不需要考虑多声道音响设备了，除非是多媒体音箱和外置的解码器，但是这太委屈XBOX360了：

此套配置完全为游戏/电影而准备，索尼790功放连续几年在日本HIFI杂志的best buy处于榜首，2005年仍然排在第三位，属于超值购买品，它的功率充沛，解码格式先进，音色中性纯净，用来玩游戏次世代应该是完全称职的。

意力C1卫星音箱是德国原装的产品，共有5只铝合金箱体，品质一流，声音侧重的方面为解析力和定位，低音炮采用8寸的铝膜单元，在18平方以下的房间内使用绰绰有余。

这里推荐卫星箱，是考虑到功放的功率有限，推动大音箱的话是小马拉大车，最终效果会有很大的折扣。其余品牌也有合适的、不同价位的卫星音箱或普通书架箱等，如KEF的2005卫星箱，外观时尚，音质已超过入门很多，经济宽余的朋友也可以考虑。



中高档的音响这里就不推荐了，俗话说，“要让一个男人变穷，就让他爱上音响或摄影吧。”可见音响是百毒之首，它很容易让人痴迷，失去理智。尤其在國內，它仍然属于奢侈品，青少年朋友更应当理性选择。

XBOX 360 购机百科

——为您排解所有次世代难题



■今年买美版或者日版真的划算吗？微软已经透露明年会发售大陆行货主机，到时候价格方面是不是会重新定位？并且现在买了美、日版主机后，连以后的中文软件也不能玩了

如果您非想要在第一时间体验360的魅力的话，那么自然要购入美版或者日版，不过代价就是您要承担针对美国和日本市场所定的价格以及将来无法运行中文行货游戏的“痛苦”。其实作为一个中文玩家，我们还是建议大家耐心等待中国行货版XBOX360的推出，相信微软一定会制订出符合我们中国实际国情的价格。

■等明年Xbox360在国内发售时，大约有哪些软件会在第一时间推出汉化版

由于距离大陆行货版主机发售还有很长的一段时间，所以到时候的具体软件阵容有可能与现在美日版首发的游戏有很大的出入。目前基本可以肯定的是，以往曾经有过中文版的经典大作，如《HALO3》应该会同步推出汉化版。另外像是《DOA4》一类文字较少的游戏也有望在最快的时间内推出中文版。

■Xbox360的面板全都是微软出的吗？其他厂商是否会推出相关的游戏限定主机面板

目前预定推出的面板都是由微软出的，不过并不是说设计和出品等完全是由微软负责的，像最近准备推出的一款以“世界大战”为主题的XBOX360面板就是微软和梦工厂联合推出的。新主机崇尚的是自由和个性，相信微软自然不能对面板搞“垄断”了，相信以后肯定会推出其他厂商制造的限定面板，说不定微软以后还会举行玩家自制面板创意大赛一类的东东。

■很多玩家玩游戏时都会去追求高性能，希望自己的主机能够表现出最完美的方面。现在已经知道PS3的性能会高于XB360，那么到底会高出多少

同为次世代新主机，从目前公布的硬件性能、游戏画面和两家硬件厂商的开发理念来看，肯定会在性能上有所差距的。不过现在问题在于PS3的硬件其实还没有最终确定下来，因此具体两者之间的差距会有多大还不好说。何况硬件性能不是将各部件拆开来比数据，最重要的还是所有硬件整合后的实际综合性能比较。

■美版的两个套装里搭配了两种手柄，到底有线手柄和无线手柄之间有哪些差别？另外，无线手柄的电力能够支持多久

单从手柄本身来讲，有线手柄和无线手柄其实是一样的，不过无线手柄不用受连接线长短的限制，所以玩起来自然舒服多了。无线手柄使用的是两节五号电池，有效距离长达30英尺，使用时间也很长，

最长可以达到40小时。而且当无线手柄电量低的时候还会有专门的提示，我们可以连接上专门的充电线“边充边玩”。

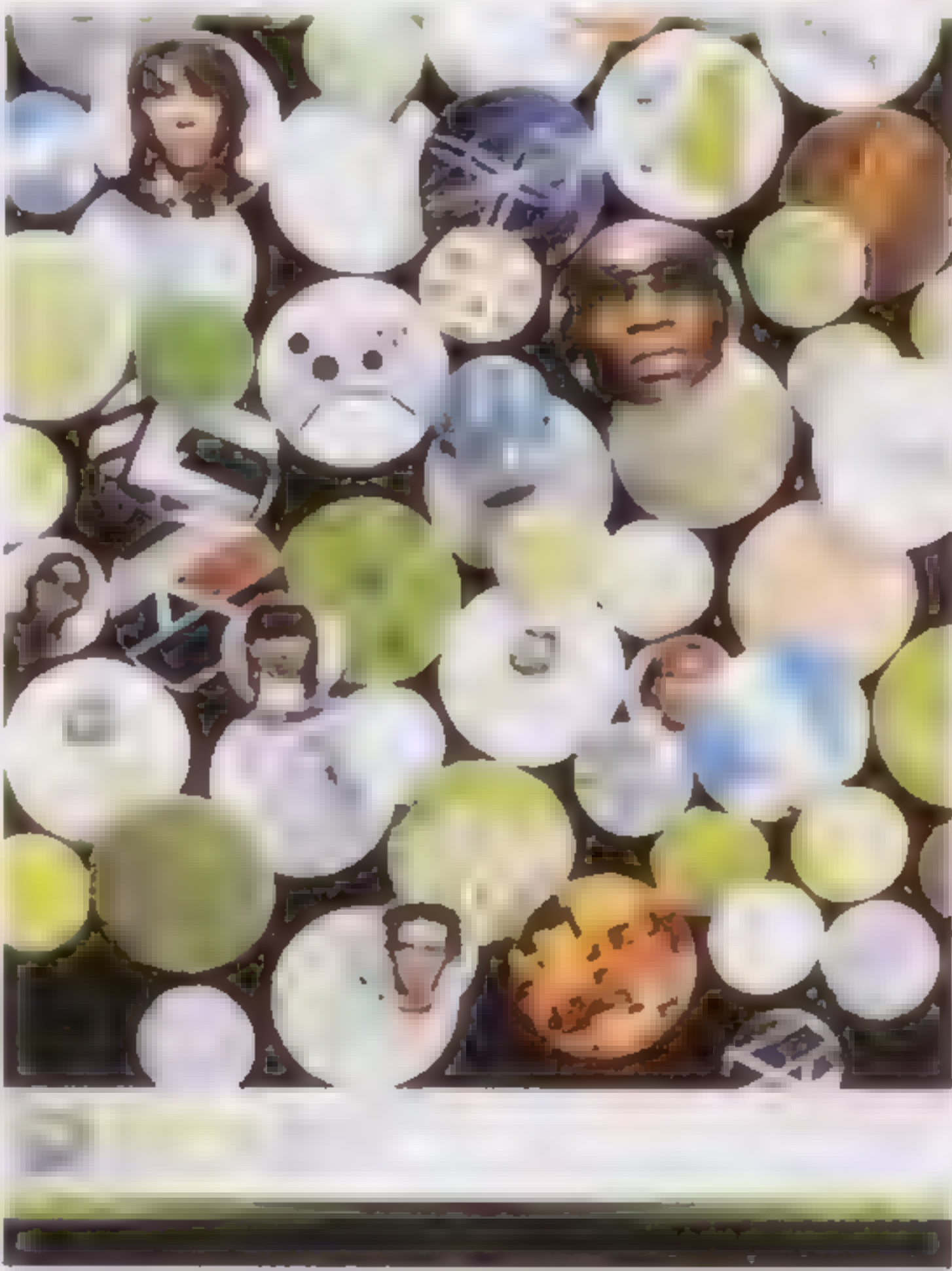
■XB360兼容以前Xbox的游戏时，还有版本的限制吗？例如以前购买的日版Xbox软件，是否能在美版Xbox360上运行

版本限制仍然存在，例如美版机只能玩美版游戏，日版机只能玩日版游戏。在新主机XBOX360上，微软仍旧保存了这一设定，所以即使是对于兼容的那些XBOX游戏，这条设置也是仍然有效的。残念……

■如果选择购买没有硬盘的美版“精简套装”，可否自己为主机安装其他硬盘，例如原来的Xbox硬盘

由于XB360的硬盘是专门设计，在形状和接口上都是独有的。如果拿一般的硬盘是不可能直接使用的，包括原来XBOX的硬盘。但也不排除玩家可以自行改造接口进行连接的可能，不过奉劝各位还是不要随意尝试

■先前有消息称PSP可以和Xbox360联动，能否具体说明一下联动之后可以实现的功能



呵呵，这条消息应该是来源于E3展微软发布会上的那幅XBOX360多媒体连接示意图吧。新主机将不止是一台单纯的游戏机，而是一个更加强大的多媒体娱乐终端——这一点和索尼意欲将PS3打造成为综合家用娱乐系统的关键一环的思路有异曲同工之感。我们都知道，XBOX360可以和PC联动，而PC又能够与索尼的掌机PSP联动，所以它们之间实现联动并不是不可能的事。

■Xbox360的游戏记录可以保存在硬盘里吗？还是必须用记忆卡？另外，玩Xbox游戏时可以用新记忆卡记录吗

不行，360和以前的XBOX不同，游戏记录只能保存在记忆卡中，不再像以前那样可以直接存储在硬盘之中。说实话，这是很让人郁闷的“改进”，反而不如以前方便了。可以。

■原来的Xbox拥有强大的游戏模拟功能，甚至连PS的游戏都不在话下。那么XB360这方面的功能是否更强

高位机对低位机的模拟，是一个一直以来就存在的现象，只不过在PS2和XBOX时代更加盛行而已。说实话，像这种不同厂商之间的互相模拟其实是犯法的，只不过反而被硬件商利用做来打击对手的又一顶“武器”了。新主机上肯定会出现新的模拟器来模拟更高端的游戏机，XB360与PC系统联系的紧密在这方面应该会更加如鱼得水

■购买了新主机后有没有保养方面的问题需要注意？例如主机的放置方法等

360虽然是新主机，但是其保养方式和以往使用光盘为媒体的主机没有多大区别，横竖放置对光头的影响都不大，注意防尘防潮就好了

■登陆XBOX LIVE需要哪些配件和步骤

首先，最基本的主机（XBOX360或是XBOX）总得有一台吧，然后是宽带网线，XBOX LIVE不支持慢腾腾的小猫拨号，如果是通过PC接入网络的话就还得备有一台PC了。此外XBOX LIVE的订阅卡和信用卡也是必须的，信用卡通常使用VISA卡或是万事达卡（MASTERCARD），至于耳麦等周边配件就视个人情况不同自行选择了。连接上网后需要先建立自己的玩家档案，输入一系列资料，包括ID名称、订阅代码、地址和有效的信用卡号码。注意地址栏中填写的资料必须与信用卡上的地址一致，即使我们已经购买了XBOX LIVE的包月或是包年费用也必须填写有效信用卡号，只不过系统在有效期内未经允许是不能收取信用卡中的任何额外费用的。

■我想更连接到XBOX LIVE上面，请问通常有几种接入方式

连接XBOX LIVE，主要有三种接入方式：直接连线、路由器连线和WINDOWS ICS连线。直接连线自然是最方便快捷的方式，使用这种连线万



式无需与家中的电脑或其他设备分享网络；如果想要通过PC或其他设备分享网络并且您使用的宽带网调制解调器支持以太网联机可以选择路由器连线方式，这种方式虽然与PC分享网络，但无论PC有没有开机我们都可以直接用XBOX360联机到网络上；最后一种WINDOWS ICS接入方式相对而言比较麻烦，接入条件也比较苛刻，要求与PC分享网络，使用的调制解调器采用USB连接不支持以太网或是内置式的PCI，同时还得保持PC开机状态。推荐大家优先考虑前两种尤其是直接连线接入方式。



■我家没有PC，请问我能进入XBOX LIVE吗

家里没有PC也是可以连接入XBOX LIVE网络的。主机在连接了Cable调制解调器或DSL调制解调器后，就能够配合大部分的宽带网络服务商使用。不过现在大多数宽带网络服务商通常都是默认客户家中已经拥有一台PC了，所以其在遇到很多问题时的处理手段以及经验都是针对PC网络用户的；如果是在家里没有PC的情况下连入XBOX LIVE并且在联机时遇到什么问题而要向网络服务商求助时，他们就很可能无法提供帮助了。所以通过这种方法连接的朋友事先最好对出现问题却无法得到解决有一定的心理准备，此外在选择网络服务商时，最好事先询问一下相关问题。

■我用的是ISDN上网，可以连接XBOX LIVE吗

不行。XBOX LIVE是专门针对高速网络（有线调制解调器或DSL）而设计的。通过告诉网络上玩游戏就不必出现延迟、等候或是偶尔的断线等让人不爽的情况，所以对于网速比较慢的联网方式例如56K小猫、ISDN等上网方式是不支持的。

■我可以把我的XBOX LIVE帐户转移到另一台Xbox主机上吗

可以，但您首先需要一张记忆卡。开机后进入XBOX LIVE选项，选择“帐户管理”，然后选择要转移的帐户名称，选择“复制/删除”，将其存储到记忆卡中；接着再把记忆卡插在另一台您要转移帐户过去的主机上，重复上述操作，将记忆卡中的帐户资料复制到新主机的硬盘内即可。

■我更改了自己帐户的密码（或是帐户复原）后怎么也进入不了，这是怎么回事

如果您遇到这个问题，很有可能是您试图使用在上次密码变更或是帐户复原期间，中断联机的帐户登入。请从当初进行密码修改或是帐户复原的那台主机（或记忆卡）中复制帐户，或者使用帐户复原，以便重新建立有效的帐户副本。请记住如果您在此时执行帐户复原，所有目前中断联机的帐户都会再次无效。

■为什么我上网时会显示找不到XBOX LIVE的错误提示信息

收到这个错误提示信息的原因有很多。首先要到XBOX LIVE的相关主页去检查XBOX LIVE的服务状况看是不是服务商方面的问题，如果服务状况正常，而您却收到这个信息，应该就是因为别的问题了。以下是一些您可以尝试的解决方法：

■确定您的主机已直接连接至您的调制解调器，并关闭您的调制解调器约二至三分钟，然后再启动它。如果您把调制解调器改接到其它设备（如由原本连接PC改为连接您的主机上），有可能必须重设电子周期。如果之后您仍然收到这个错误信息，就可能需要手动调校主机的MAC地址，以配合您的PC上的MAC地址，我们可以在主机接口内的网络设置菜单上的进阶部分找到这个项目，跟着便是要找PC上的MAC地址了。

■我想用现在家里这台XBOX上网，可为什么总是收到这个错误信息“您的XBOX主机不能与XBOX LIVE联机，因为软件或硬件曾被非法修改”

这就是我们通常所说的XBOX改机后不能上网的情况了。想要接入XBOX LIVE的话在购买主机时最好就不要改机。这里顺便说一下，XBOX LIVE是可以同时支持XBOX和新主机XBOX LIVE的，两者在连接方式和一些常用问题的解决上基本都是相同的，所以这篇问答集中关于XBOX LIVE的部分，不管是XBOX老用户还是准备购买新主机XBOX360的朋友都可以共同参考。

■我进XBOX LIVE时老是说什么“DNS错误”，请问如何解决

请检查以下可能的问题：如果您的主机是直接连至调制解调器，请检查DNS服务器的设定是否与ISP提供的相同；如果您的主机连至路由器，请检查DNS服务器设定是否设定为自动取得。之后可以考虑依照下列步骤解决此问题：先检查设定画面的“网络设定”中输入DNS服务器资料，检查是否与ISP所提供之资料相符；如果确定DNS资料正确无误，就与您的ISP服务商联系，询问他们是否有变动DNS服务器地址；如果ISP不需要手动设定DNS服务器，而是在设定画面中将DNS设定为“自动取得”，那就可能是您的ISP发生了网络上的问题，联系服务商以确认DNS服务器的状况。

■XBOX LIVE常见图标注释：

您的好友名单上有一位玩家现已登录，最多可以在好友列表上加入100名玩家好友。如果看不到这个图标，表示尚未把这名玩家加入好友列表。

如果您有意添加一名玩家到自己的好友列表中，需要先向对方发出邀请等待对方回复。在

你为好友的邀请，对方接受的玩家，

玩家一边听一边谈一边进行，XBOX LIVE上需要双方玩同一款游戏时才行，新的LIVE则无此限制。

语音状态为关闭。可能对方正在休息，不过选择此项的玩家一般比较少。

对方没有安装语音用的耳麦，只能通过主机的系统扩音器来听我们这边的声音，但是无法与我们进行语音交谈。

游戏邀请已经发出，只需等待对方玩家同意即可一起进行多人游戏了。

收到其他玩家发过来的游戏邀请，选择同意就可以开始游戏。





山脊赛车系列一直是玩家心目中的赛车神作，历代作品都获得了巨大的成功，游戏的主人公永濑丽子更是家喻户晓。而这次本作登陆XBOX360平台，则更是强强联手



RIDGE RACER 6

リッジレーサー

山脊系列最大魅力就在于模拟使用真实车辆的操控，比如方向盘、油门、刹车、离合器踏板等，让玩家尽情享受赛车的快感，而这款游戏的特点就是更在，它同类游戏中是独一无二的。通过模拟真实的机械性能进行比赛，让玩家体验到真实的赛车手感，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感。在本作中，玩家将体验到前所未有的赛车手感，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感。本作中，玩家将体验到前所未有的赛车手感，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感。本作中，玩家将体验到前所未有的赛车手感，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感。



本刊译名：山脊赛车6

赛车竞速

永濑丽子

个人资料■出生地：东京；身高：165厘米；体重：48公斤；三围：85-58-85；血型：A型；特技：游泳；喜欢的游戏：块魂、炸弹人；梦想：成为宇航员。

作为山脊系列的代表人物，本作永濑丽子自然是不能缺席，她是一名非常成功的游戏人物，不但自己受到了广大玩家欢迎，还直接影响了游戏的销售，甚至可以说没有永濑丽子的山脊赛车不是真正的山脊赛车。



风光无限尽收眼底

本作对XBOX360的上限挑战，支持网上竞技，让玩家在还未掌握之前，而目前存在的一些挑战模式并为玩家保留，同时，玩家还可以参加世界统一的比赛模式大赛，不过在比赛中，玩家可以通过自己的方式来获胜。

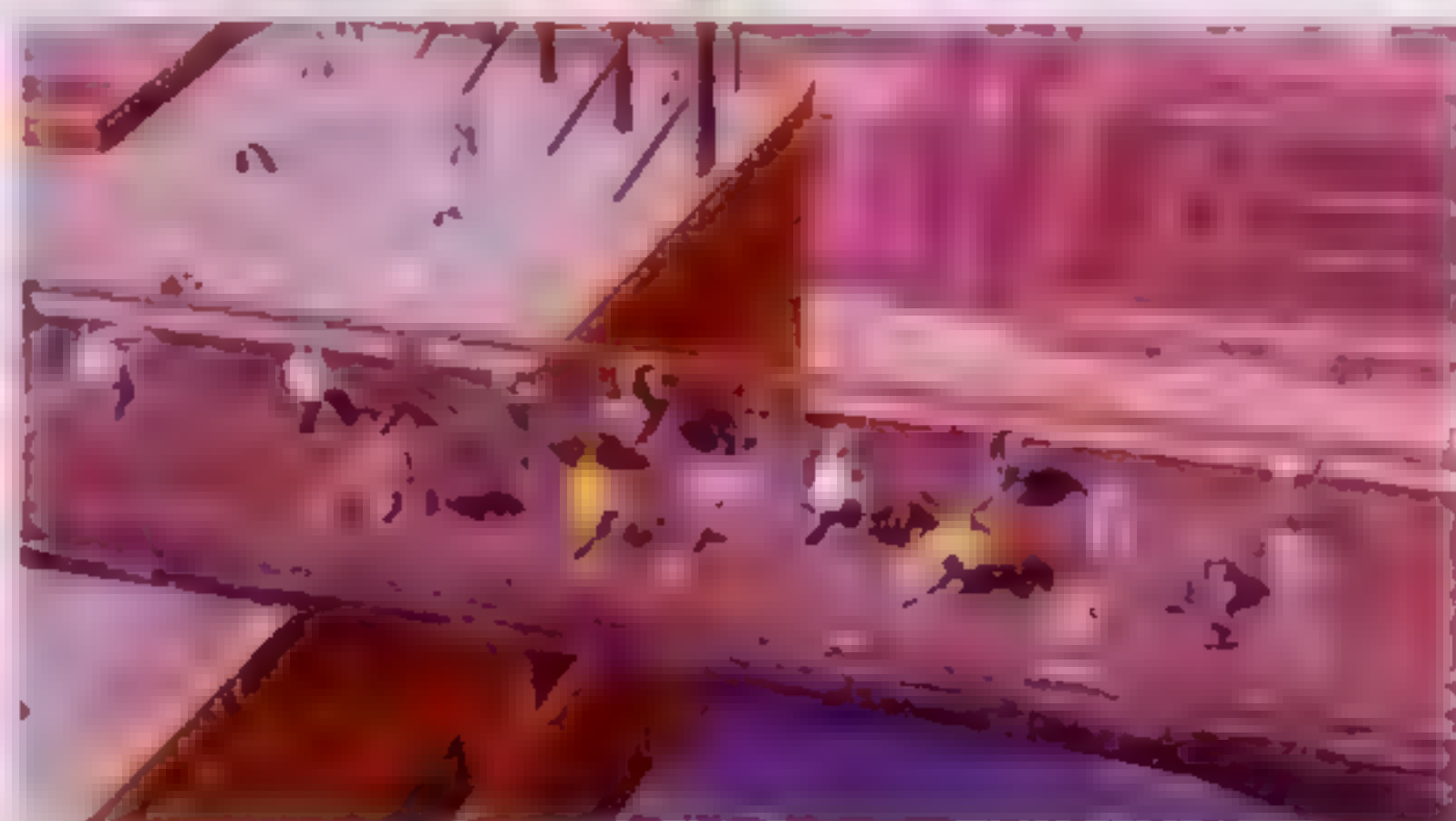


山脊赛车的游戏，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感。山脊赛车的游戏，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感。山脊赛车的游戏，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感，让玩家在游戏中体验到真实的赛车手感。

竞速狂飙游戏体验，完全沉浸赛车竞速感觉



原《横行霸道》制作人改邪归正开发新游戏?



为Microsoft开发这个游戏的小组,是由制作《横行霸道》1、2代的著名游戏制作人大卫琼斯带头成立的新锐开发小组“Real Time Worlds” 琼斯在制作《横行霸道3》的时候中途退出,自己拉起一支队伍,成立了今天的Real Time Worlds,微软巨头盖茨深知“21世纪最宝贵的是什么”这个问题的答案,所以这一次特别礼聘琼斯和他的Real Time Worlds来开发本游戏,Xbox360的阵营又增添了一名干将。

RIOT ACT

随着XBOX360发售日的临近,许多厂商已经准备推出自己的最新作品,微软本社也不甘落后,毕竟自己的主机不能没有自己开发的游戏嘛。本作的剧情围绕着一个方圆1.5公里的街区展开,讲述的是维护法律的特工组织和当地的黑社会势力斗争的故事。

在实战过程中
练就超人能力



拥有超人能力的主人公,在游戏中的任务是家常便饭

身怀绝技的正义主人公

在游戏中,玩家将维护城市和平,打击黑社会势力的特工人员。在游戏开始,玩家可以自己设计主人公的形象和能力,在经过训练和实战之后,主人公会逐渐成长,获得各种不可思议的超人般的本领。玩家可以驾驶重型卡车在市区内时速狂飙,还可以在高楼大厦之间跳跃,甚至还能用双手举起汽车进行战斗。本作又让人想起《黑客帝国》来了,看来时下这种火爆疯狂的动作冒险游戏流行的风格,真是我不器张谁器张啊!不过话说回来,英雄也不是那么容易就练出来的。在游戏中,玩家需要通过不断的训练和实战,提升自己的能力。例如,驾驶能力需要通过执行开车任务来得到训练,而跑动和跳跃能力则需要经过跑和跳的训练得到强化。玩家控制的角色成长之后,强化的效果可以从外表体现出来,比如说肌肉的发达,身体的健壮等等。真是细致的设定。



本刊译名:反暴行动

动作冒险

Microsoft

2006年预定

价格未定

记忆容量未定

DVD-ROM

单人

连载中

在游戏中,玩家将维护城市和平,打击黑社会势力的特工人员。在游戏开始,玩家可以自己设计主人公的形象和能力,在经过训练和实战之后,主人公会逐渐成长,获得各种不可思议的超人般的本领。玩家可以驾驶重型卡车在市区内时速狂飙,还可以在高楼大厦之间跳跃,甚至还能用双手举起汽车进行战斗。本作又让人想起《黑客帝国》来了,看来时下这种火爆疯狂的动作冒险游戏流行的风格,真是我不器张谁器张啊!不过话说回来,英雄也不是那么容易就练出来的。在游戏中,玩家需要通过不断的训练和实战,提升自己的能力。例如,驾驶能力需要通过执行开车任务来得到训练,而跑动和跳跃能力则需要经过跑和跳的训练得到强化。玩家控制的角色成长之后,强化的效果可以从外表体现出来,比如说肌肉的发达,身体的健壮等等。真是细致的设定。



在采访中展望Real Time Worlds的未来前景

■记者:您是怎么当上游戏制作人的,请向各位玩家们讲一讲吧。

琼斯:我刚上大学的时候对游戏这个东西还不大了解。那时候我制作小游戏,只是利用学习之余的闲暇时间玩一玩而已。结果到了1988年的时候,我因为极度沉迷于游戏的制作,结果被迫从大学辍学了(笑)。然后我就和朋友们一起开设了游戏制作公司。

■记者:当时你们公司是叫“DMA”,对吗?

琼斯:是的。一开始的时候,我们做的只是和《沙罗曼蛇》、《R-TYPE》类似的射击游戏,

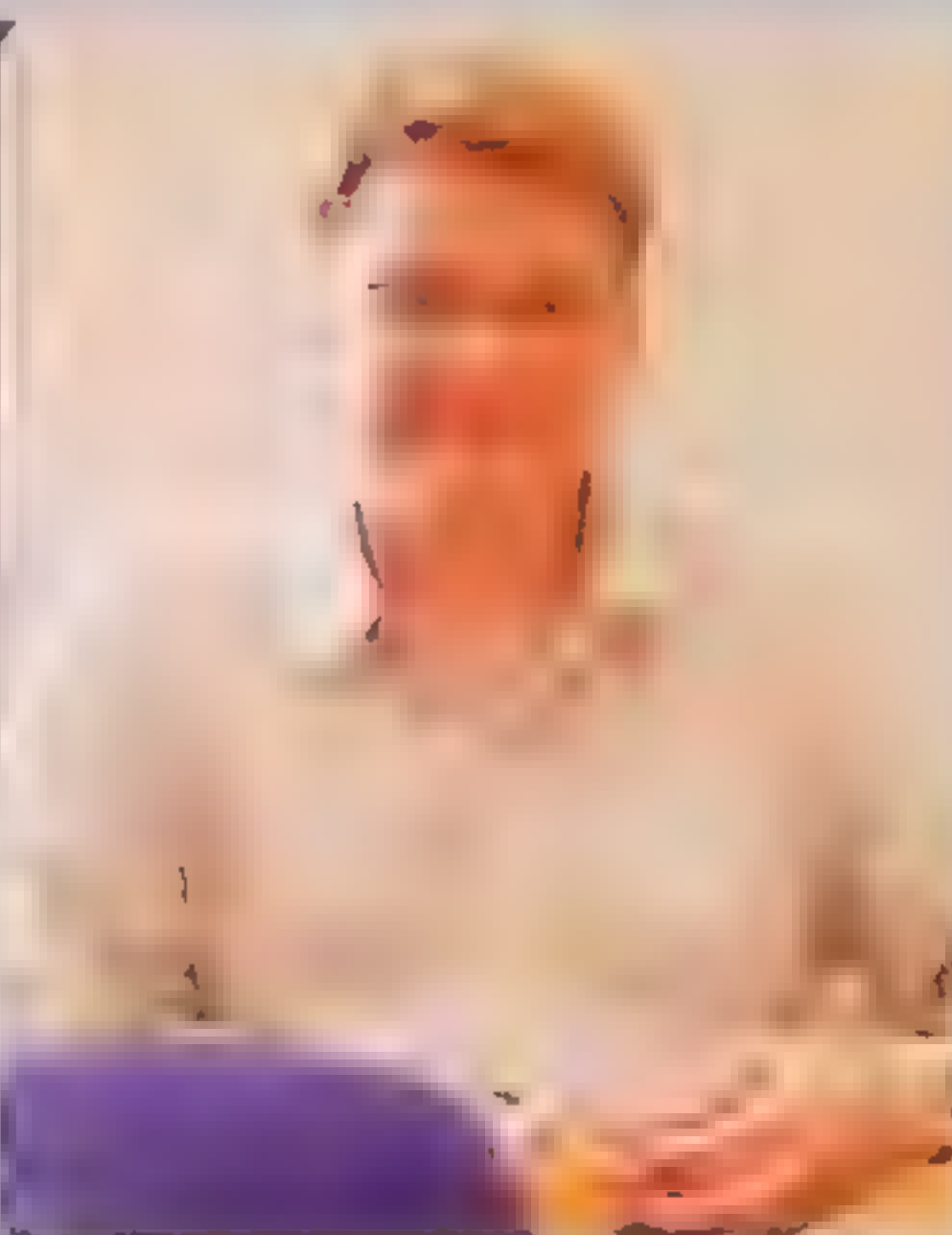
后来我们制作了《旅鼠》和N64上的《Body Harvest》等游戏,才稍微有了点名气。

■记者:之后你们就在PC平台是制作了《横行霸道》这部暴力动作游戏吗?

琼斯:是的。GTA的1和2都是由DMA制作的。后来到了GTA3的时候,DMA被收购了,我个人感觉做到第三代,没有什么新的创意,于是我就以个人身份离开了DMA。

■记者:你从DMA离职到新组建Real Times Worlds,中间有2年的空白时间。是这样吗?

琼斯:这段时间里我在不停地磨练自己,希望





繁华背后的罪恶之都

本作的舞台是一片方圆18公里的街区，是一座城市中最繁华的部分。这里有许多高层建筑，有的建筑里还有多层的地下设施。许多形形色色的人们在这里生活和工作，每天过着忙碌的日子。

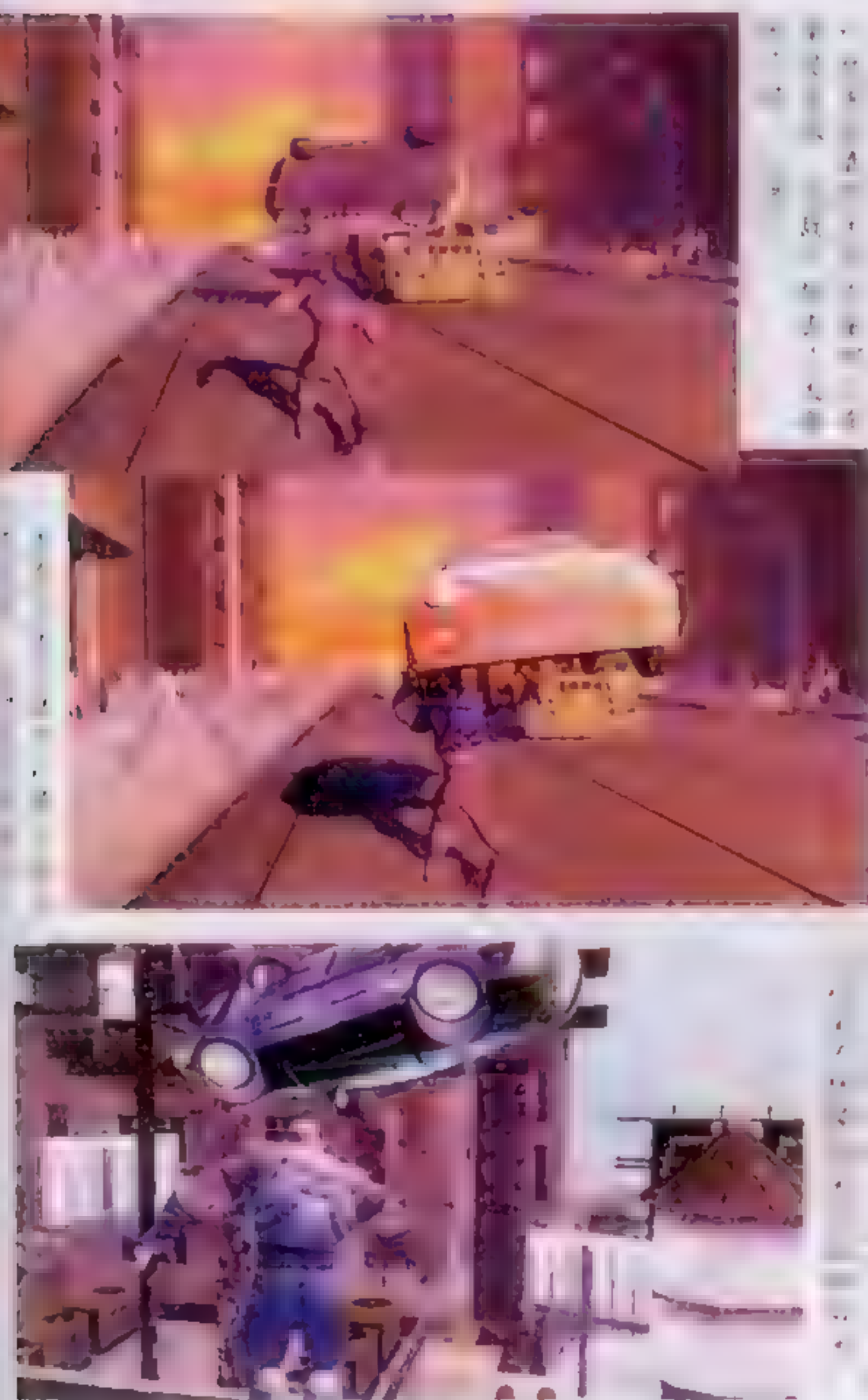


“在每次任务的时候，需要利用地图的视角，然后去攻击地图上的”

盘踞在城市中的黑社会组织——

游戏中的黑社会组织，在游戏中的地位非常重要。他们拥有强大的势力，控制着城市的地下世界。玩家可以通过完成任务，逐步揭开黑社会组织的内幕。

游戏中的黑社会组织，他们的势力范围不同，但都有一个共同的目标：控制城市。玩家可以通过完成任务，逐步揭开黑社会组织的内幕。



能够有新的创作灵感(笑)。我也有研究网络游戏的市场，也曾经想过是不是进军网游业。但是网络游戏和单机游戏完全不同，我始终没有找到什么开发的创意。所以那段时间我主要还是在学习。

关于Riot Act的制作

■记者：《反暴行动》是一部成人向的游戏吗？
琼斯：这部作品的暴力程度没有GTA那么严重，主要就是开开枪、举起汽车砸向敌人这些场面比较火爆而已。这些行为当然不是社会所赞同和鼓励的，让所有的青少年玩的话也并不是很适当。不过我认为这是一部面向特定人群的游戏，没有过度强调暴力和过激的表现，这部游戏就是这样。

■记者：在制作《反暴行动》的时候，你想把游戏做成什么样子呢？

琼斯：我想把它做成一部自由度超高的游戏。无论什么人都可以去非常自由地玩，上手也比较容易。我们这里(欧美)大概就流行这样的风格吧(笑)。而我对于RPG游戏又十分钟爱，所以我想在这种高自由度游戏中融入RPG的要素。比方说人物通过战斗获取经验值而使自身强化等等……这些要素在欧美地区还不容易被接受，因为这么做很费脑子(笑)。不过在本游戏里通过格斗强化打击技，通过开车提高驾驶技术，差不多就是这么一个系统吧。欧美游戏和RPG

就这样微妙地融合在一起了(笑)。

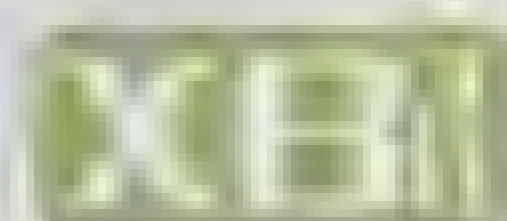
■记者：那么这个游戏需要多少时间才能完成呢？

琼斯：根据不同角色的能力，游戏的通关时间是有所不同的。角色比较强的话，通关的时间就会快一些。由于不同的玩家口味不一，所以本作的通关时间也因人而异。还要考虑到游戏的平衡性，在开发游戏的时候，我们请Microsoft的许多人试玩，从中找出游戏的BUG，以目前的开发阶段而言，尚不能完全确定打通本作的时间。不过以本作的自由性而言，是需要一定时间的。

将日式RPG要素与高自由度游戏结合
目标:究极的自由动作游戏!!

PERFECT DARK ZERO パーフェクトダーク ゼロ

游戏将同时推出普通版和初回限定版，限定版中将会附加金属外壳包装、特制DVD、画册、小说、主题歌曲、玩家图标、操作接口用桌布、特制漫画小册子、特殊光盘印刷等海量赠品，限量只发行3万套。



本刊译名：完美黑暗 零

平台	2005.11.22	49.99美元	记忆容量未定
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人 17岁以上

本作由曾经开发过“007黄金眼”、“星际火狐”等著名游戏的RARE负责制作。女主角乔安娜·达克在一次赏金猎捕行动中揭发了一场非法组织企图控制全世界的阴谋，而她的命运也从此发生了天翻地覆的改变……

游戏中玩家有负重限制，例如关卡开始选择携带武器时玩家身上会有四格武器负重，手枪为1格/把，冲锋枪和突击步枪为2格/把，而像狙击枪和火箭筒这种重武器的负重则为3格/把。理论上来说，玩家可以带着4把手枪上战场，不过相信没有谁会选择这种武器组合吧？



乔安娜·达克

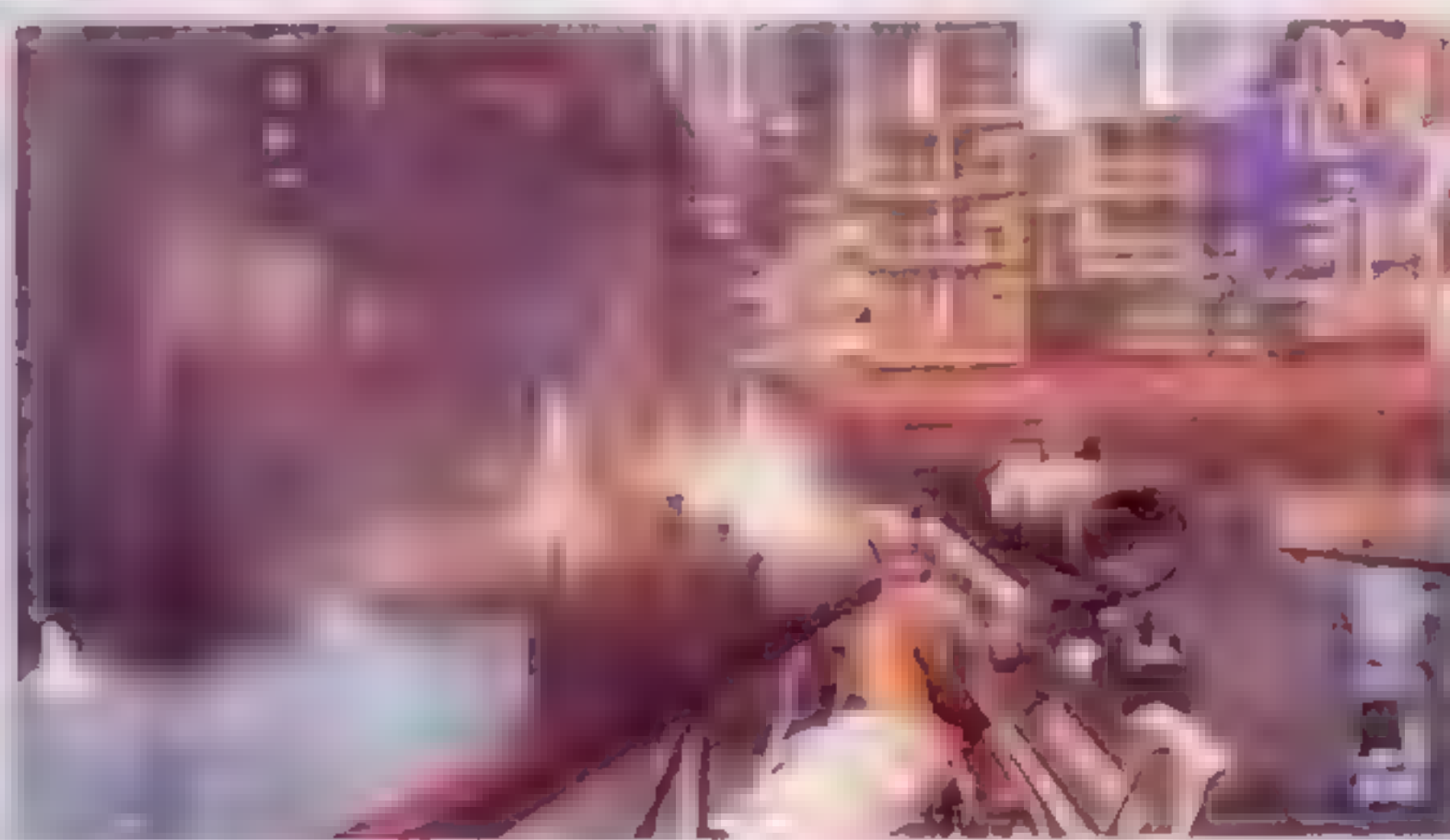
旧版完美黑暗

乔安娜·达克

著名男性杂志《GQ》

乔安娜·达克

战场炙热如火
主角冷艳似冰



本作是第一部采用XBOX360全新设计并且大幅改进的全新手柄，为此类游戏的射击精确性提供了更好的保障。

本作是第一部采用XBOX360全新设计并且大幅改进的全新手柄，为此类游戏的射击精确性提供了更好的保障。



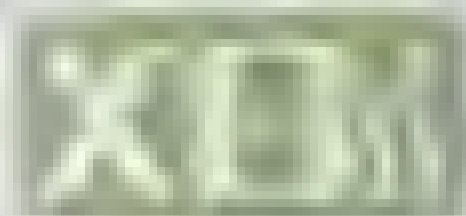
本作是第一部采用XBOX360全新设计并且大幅改进的全新手柄，为此类游戏的射击精确性提供了更好的保障。

足以媲美光环的超级大作
追求完美就必须与主机同时入手

文贵/北斗



ALONE IN THE DARK



动作冒险

本刊译名: 鬼屋魔影 (暂定名)

ATARI

2006年预定

价格未定

记忆容量未定

说到恐怖类动作冒险游戏的源头,人们往往会想起《生化危机》系列。不过在“生化”诞生的4年之前,《鬼屋魔影》早就提出了惊悚恐怖+动作冒险的游戏理念。它的基本游戏架构、操作系统等要素都为今后的“生化”等游戏提供了范例。可以说,它是传统的文字式恐怖游戏向动作式进化的承上启下之作。不过随着时代的发展,《鬼屋魔影》却逐渐被后辈们超过,在PS2平台上发行的第四代作品“新的噩梦”得到的评价只能说是差强人意。最近ATARI发表了基于XBOX360的系列最新作,不知道是否能为它带来新生呢?

十三年前酝酿的恐怖即将在新的平台爆发

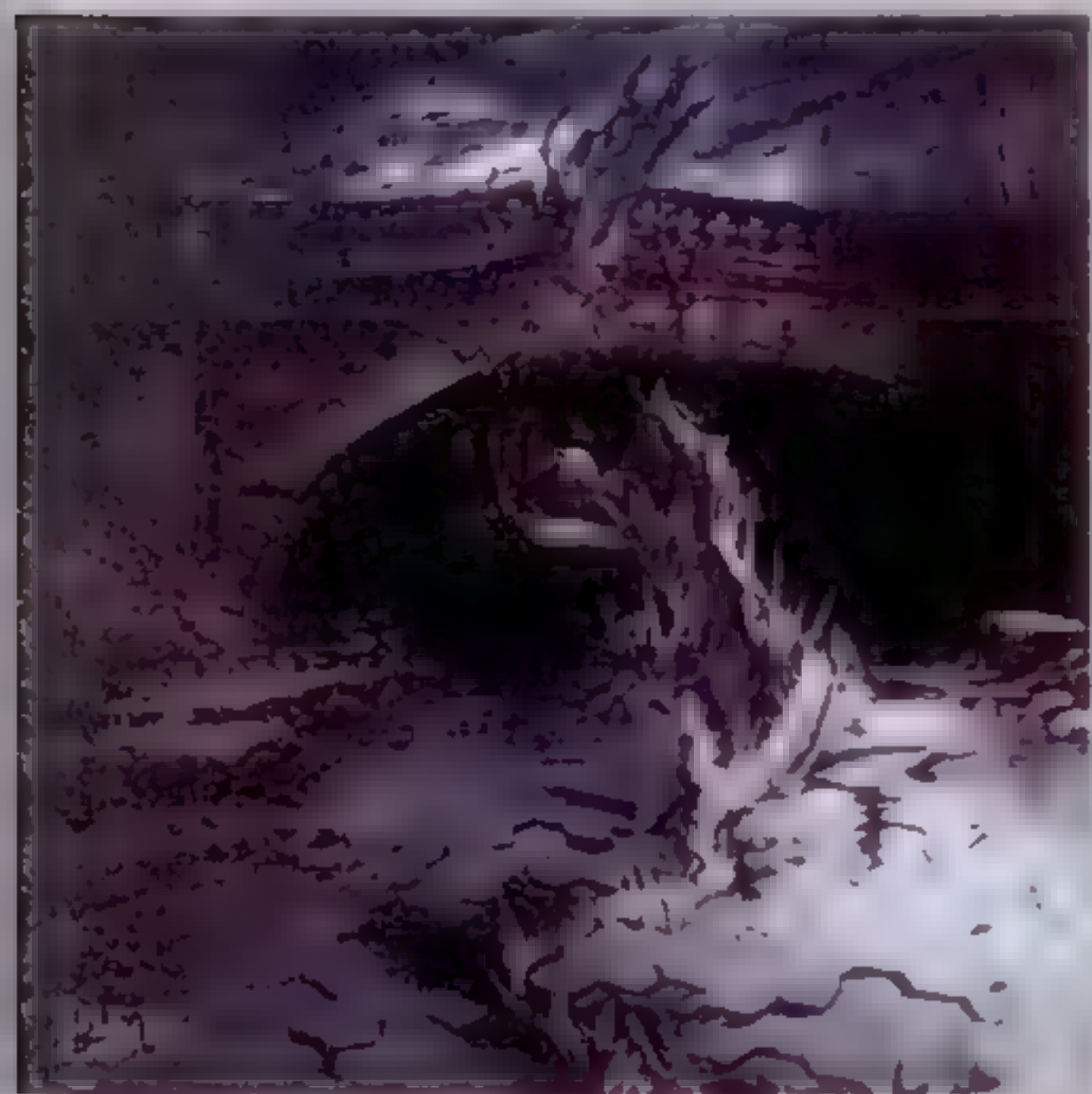
鬼屋魔影系列游戏在业界以恐怖惊悚著称,其游戏画面风格独特,音乐效果一流,剧情引人入胜。在经历了多年的沉寂后,ATARI终于推出了这款新作。作为一款动作冒险游戏,它继承了系列一贯的风格,同时也在画面和玩法上进行了大胆的尝试。玩家将扮演一名勇敢的探险家,深入一座阴森恐怖的鬼屋,揭开隐藏在黑暗中的秘密。

本作在画面和玩法上都进行了全面的升级。首先,游戏的画面采用了全新的引擎,使得场景更加细腻逼真。其次,游戏的玩法也更加丰富多样,除了传统的解谜和战斗外,还加入了新的元素。此外,游戏的剧情也更加引人入胜,玩家将体验到一场惊心动魄的冒险之旅。总的来说,这款新作在各个方面都达到了一个新的高度,值得期待。

并不知名的制作小组

初代《鬼屋魔影》于1992年在PC上发售,之后被移植到其他游戏机平台,是ATARI比较具有代表性的作品之一。而担任本作开发的是来自法国Eden Studio小组,这个名字对于大多数玩家来说可能比较陌生。该小组此前的作品以赛车游戏为主,如《V拉力赛车》等。本刊曾介绍过的XBOX360平台赛车游戏《实战飙车》也是由这个小组负责。

《鬼屋魔影》系列游戏一直以恐怖惊悚为特色,而Eden Studio小组在赛车游戏领域也有着丰富的经验。这次跨界制作恐怖游戏,无疑是对他们的一次挑战。在Eden Studio小组的手下,《鬼屋魔影》是否能再次焕发出新的光彩,我们拭目以待。



↑尚未判明正体的怪物,即使是植物还是动物也无法确认。人类到底遭到了什么样的灾难呢?

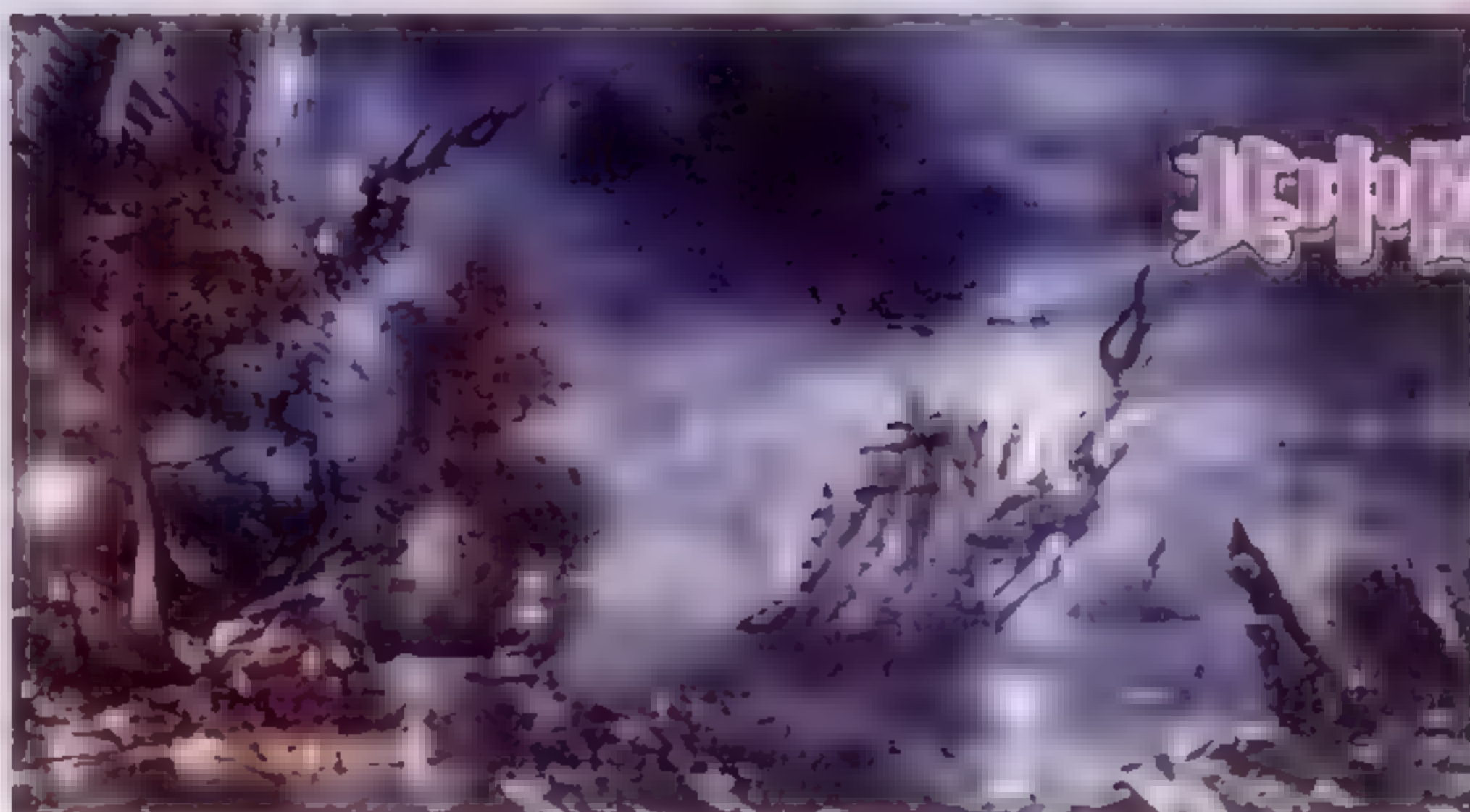


血肉模糊的受害者是谁造成了这一切?

游戏中的受害者是谁?他们为什么会遭遇这样的命运?玩家将在游戏中揭开真相。

无边无际的黑暗中孤身作战的你何去何从

在无尽的黑暗中,玩家将独自面对各种恐怖生物。游戏的难度将随着玩家的深入而逐渐增加。



变成废墟的都市其中隐藏了怎样的危机?

游戏中的城市已经变成了一片废墟,玩家将在这里揭开隐藏的秘密。游戏的剧情将更加引人入胜,玩家将体验到一场惊心动魄的冒险之旅。



开发厂商硅骑士曾负责过GC版“合金装备·双蛇”的制作。这次X05展会上本作再次发布,许多业界人士都将其评论为XBOX360上的“战神”。



TOO HUMAN



本刊译名: 神人 (第一部)

动作冒险

微软

2006年预定

价格未定

记忆容量未定

DVD-ROM

美版

1人

审查中

在X05展会上,微软展示了其最新力作,也是其最雄心勃勃的作品。这款游戏由硅骑士工作室开发,微软负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。

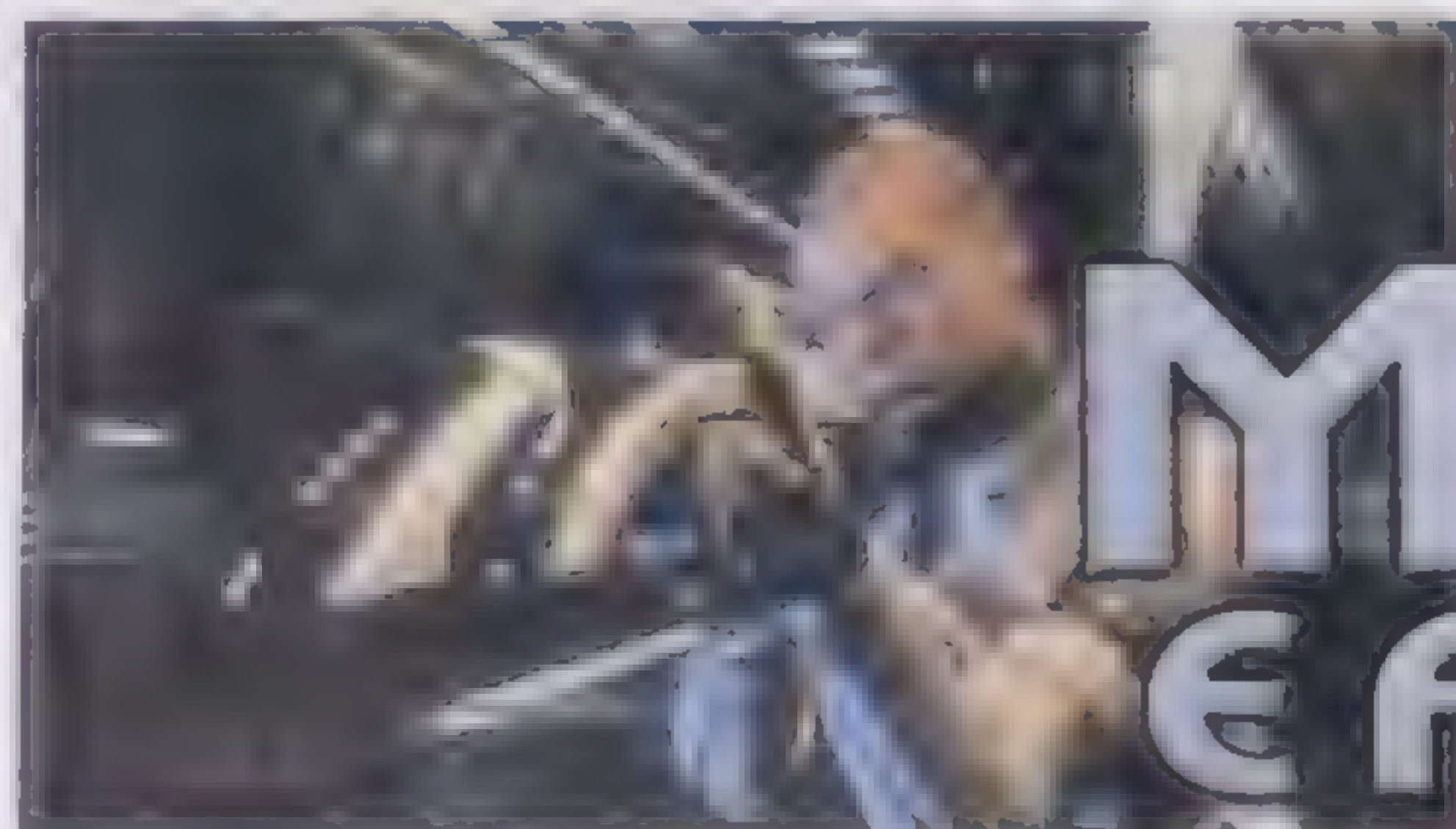
这款游戏由硅骑士工作室开发,微软负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。



这款游戏由硅骑士工作室开发,微软负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。

这款游戏由硅骑士工作室开发,微软负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。

这款游戏由硅骑士工作室开发,微软负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。



这款游戏由BioWare开发,EA负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。

MASS EFFECT



这款游戏由BioWare开发,EA负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。



本刊译名: 质量效应

动作角色扮演

微软

发售日未定

价格未定

DVD-ROM

美版

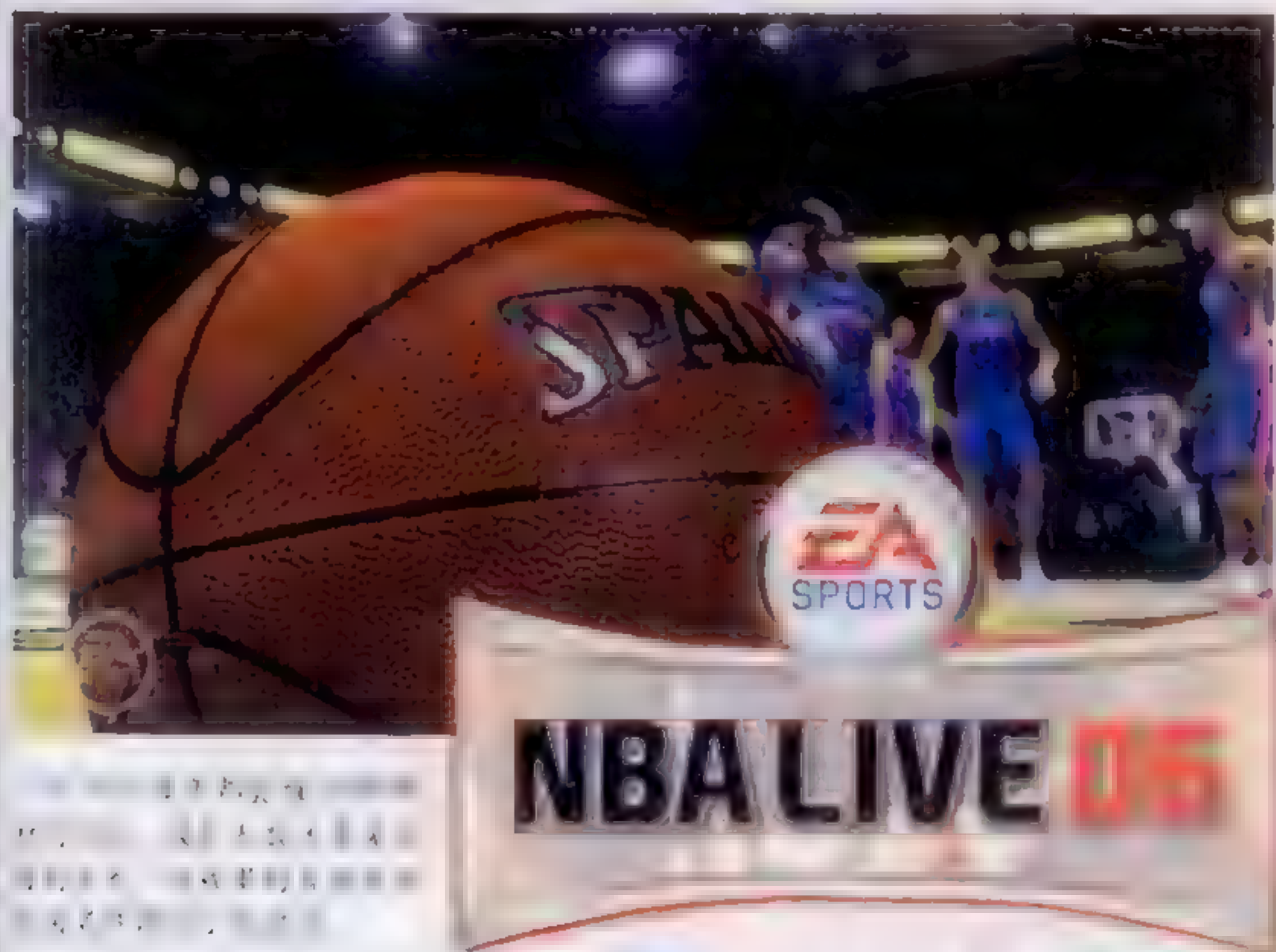
1人

这款游戏由BioWare开发,EA负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。

这款游戏由BioWare开发,EA负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。

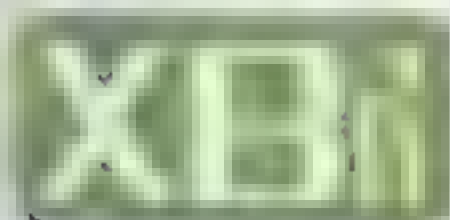


这款游戏由BioWare开发,EA负责发行。这款游戏将带领玩家进入一个充满神秘和危险的世界。玩家将扮演一名被选中的人,与一群被称为“神人”的超能力者一起,对抗那些试图控制他们的邪恶势力。这款游戏将充分利用XBOX360的强大机能,为玩家带来前所未有的游戏体验。



EA Sports NBA Live 06 是一款由 EA Sports 开发的篮球游戏。这款游戏是 NBA Live 系列的第六部作品，也是该系列在 Xbox 360 平台上的首部作品。游戏将带给玩家最真实的 NBA 比赛体验，包括全明星赛、季后赛和总决赛等。玩家将可以体验到 NBA 球员的职业生涯，从新秀赛季开始，逐步成长为全明星球员，甚至成为 NBA 巨星。游戏还加入了新的玩法，如“生涯模式”和“经理模式”，让玩家从不同的角度来体验 NBA。此外，游戏还加入了新的球员和球队，让玩家在游戏中体验到更加真实的 NBA 比赛。

EA Sports 将 NBA Live 06 的平台拓展到 Xbox 360 这部即将发售的主机上。本作将在 XB360 发售的第一时间与大家见面。



本刊译名: NBA Live 06

EA Sports 2005.11.22 59.99 美元 记忆容量未定

体育竞技

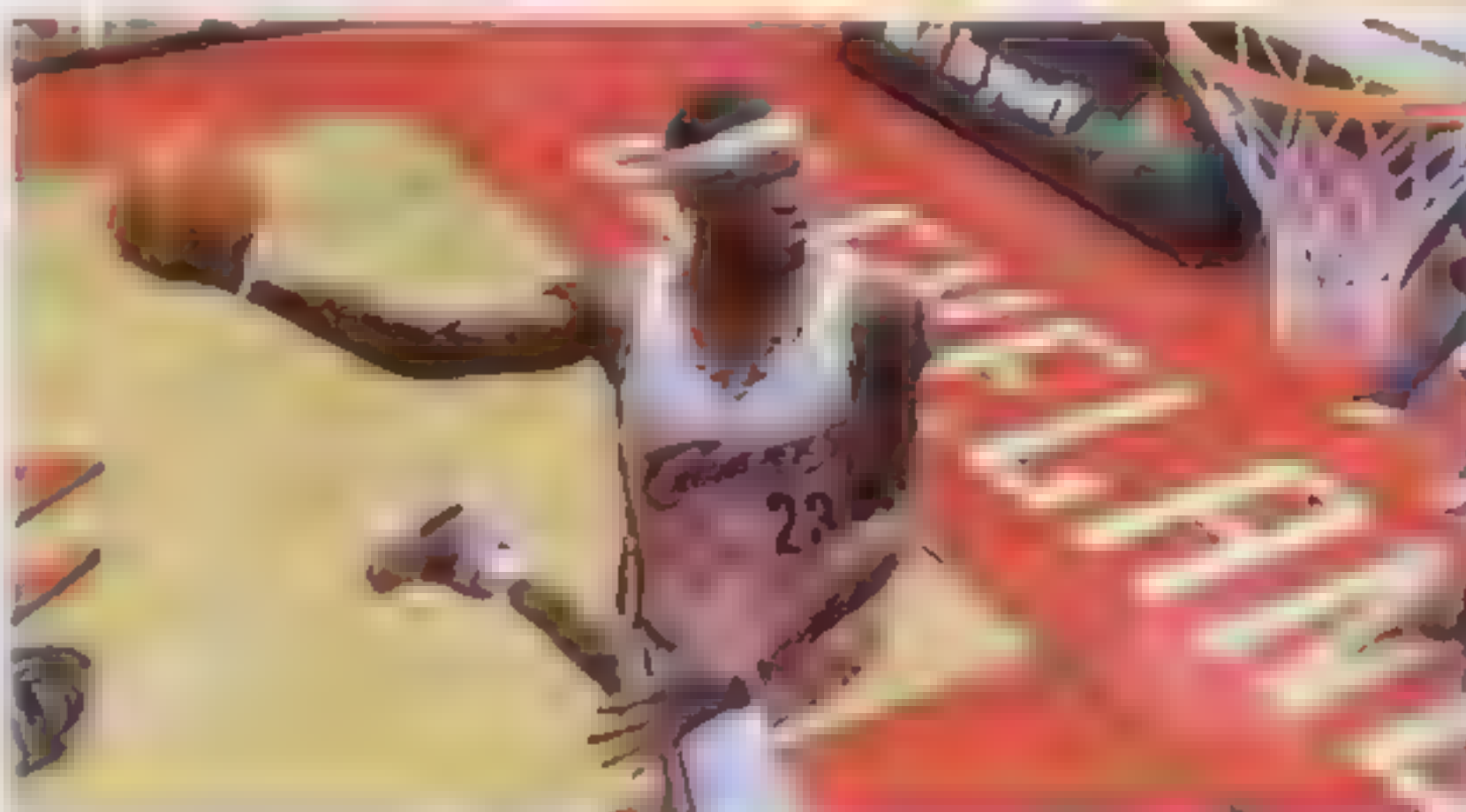
篮球游戏老牌厂商续写经典



EA Sports 的 NBA Live 系列一直是篮球游戏领域的经典之作。从 1995 年推出第一部作品开始，该系列就以其真实的游戏体验和精美的画面吸引了大量玩家。在 NBA Live 06 中，EA Sports 进一步提升了游戏的真实感，加入了新的球员和球队，让玩家在游戏中体验到更加真实的 NBA 比赛。

EA Sports 的 NBA Live 系列一直是篮球游戏领域的经典之作。从 1995 年推出第一部作品开始，该系列就以其真实的游戏体验和精美的画面吸引了大量玩家。在 NBA Live 06 中，EA Sports 进一步提升了游戏的真实感，加入了新的球员和球队，让玩家在游戏中体验到更加真实的 NBA 比赛。

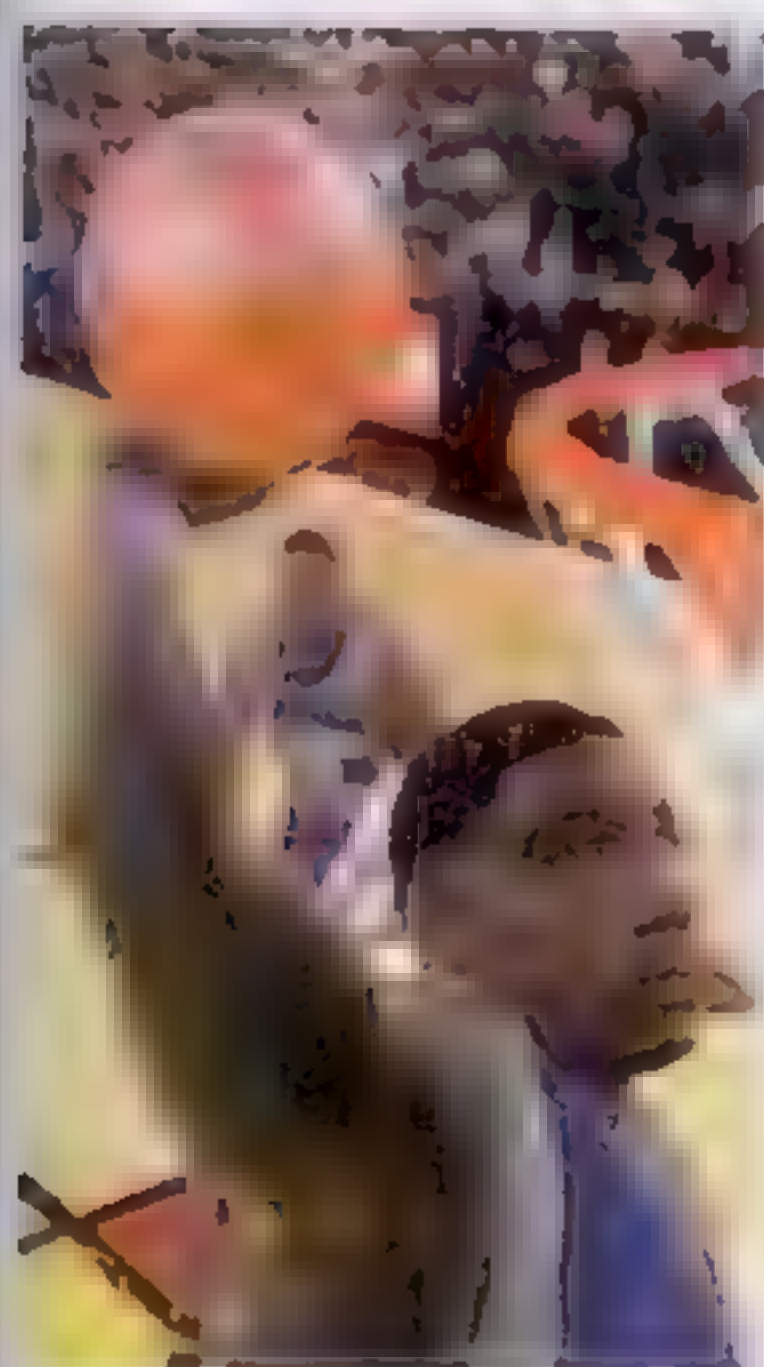
EA Sports 将 NBA Live 06 的平台拓展到 Xbox 360 这部即将发售的主机上。本作将在 XB360 发售的第一时间与大家见面。



EA Sports 的 NBA Live 系列一直是篮球游戏领域的经典之作。从 1995 年推出第一部作品开始，该系列就以其真实的游戏体验和精美的画面吸引了大量玩家。在 NBA Live 06 中，EA Sports 进一步提升了游戏的真实感，加入了新的球员和球队，让玩家在游戏中体验到更加真实的 NBA 比赛。



历经风雨 2K 系列再创辉煌



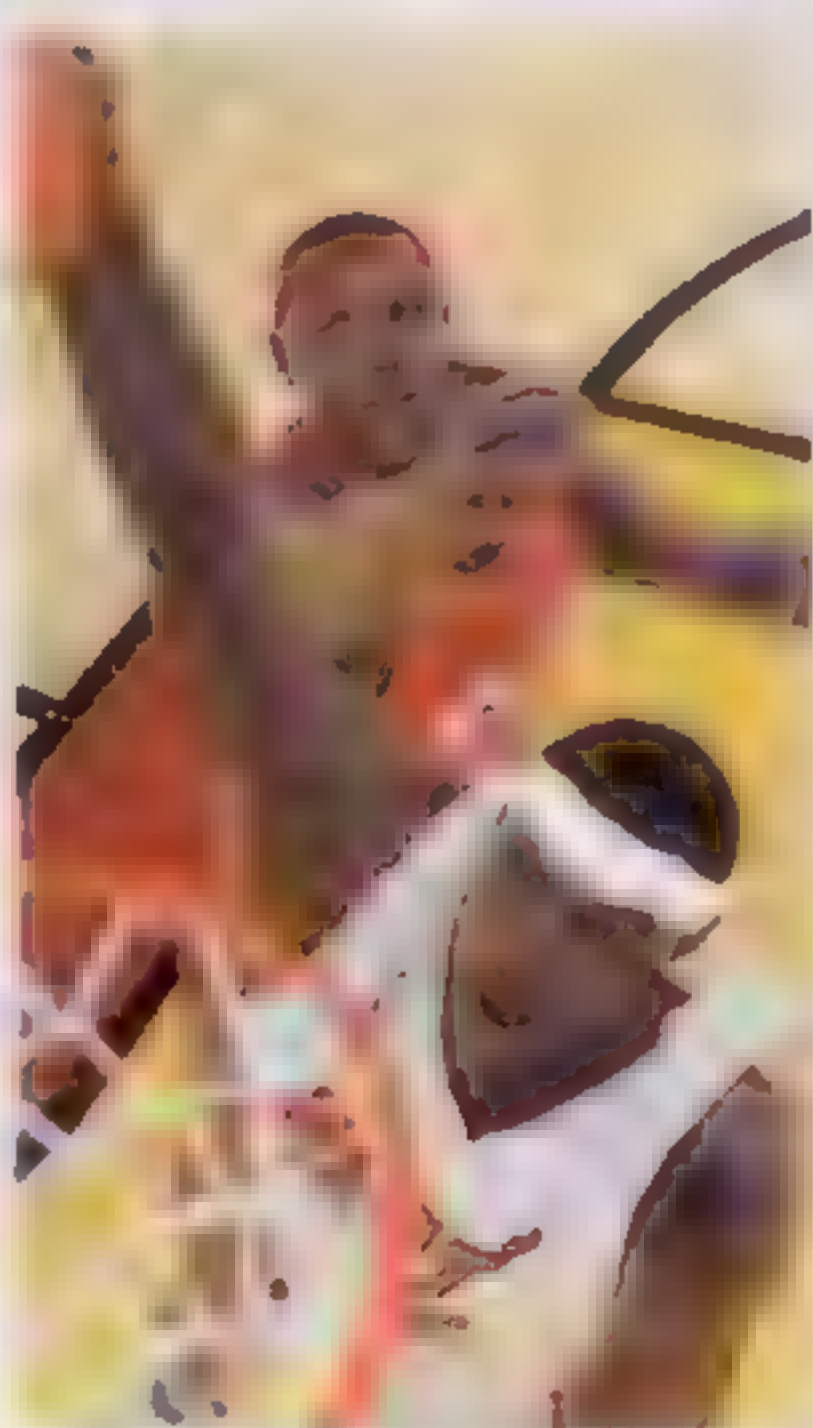
NBA 2K 系列一直是篮球游戏领域的经典之作。从 1995 年推出第一部作品开始，该系列就以其真实的游戏体验和精美的画面吸引了大量玩家。在 NBA 2K6 中，2K Sports 进一步提升了游戏的真实感，加入了新的球员和球队，让玩家在游戏中体验到更加真实的 NBA 比赛。



本刊译名: NBA 2K6

体育竞技 | DVD-ROM 美版

EA Sports 的 NBA Live 系列一直是篮球游戏领域的经典之作。从 1995 年推出第一部作品开始，该系列就以其真实的游戏体验和精美的画面吸引了大量玩家。在 NBA Live 06 中，EA Sports 进一步提升了游戏的真实感，加入了新的球员和球队，让玩家在游戏中体验到更加真实的 NBA 比赛。



二零零六， 家用机中国战

索尼微软任天堂齐汇华夏 新世代主机谱写中华乐章

次世代主机的推出将不仅让欧美和日本的玩家感受到前所未有的震撼，其福荫也覆盖了企盼已久的中国玩家……



文 大川

11月14日，行货PS2终于打开了国外家用游戏主机进入中国的大门。在这之前，中国玩家陆续买来了GBA、NDS……不过，随着这些主机进入中国市场，水货的主机也多了起来，因此令玩家头疼。其中又以任天堂的NDS最为明显。2004年对于整个游戏业界来说是个艰难的年份，各大主机厂商纷纷推出新主机，但任天堂的NDS却未能及时推出，这让很多玩家感到遗憾。今年，任天堂终于推出了NDS，这让很多玩家感到兴奋。不过，任天堂的NDS价格相对较高，这让很多玩家感到头疼。因此，很多玩家在购买NDS时，往往会选择购买水货。不过，水货的主机也存在一些问题，比如保修问题。因此，很多玩家在购买水货主机时，往往会选择购买有保修的主机。不过，有保修的主机价格也会相对较高。因此，很多玩家在购买主机时，往往会感到纠结。不过，随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

新硬件纷纷抢滩登陆

随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。



随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

百花齐放是否能盛况空前

随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

两种可能，不同的结果

随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

随着各大主机厂商纷纷推出新主机，中国玩家的选择也会越来越多。未来，中国游戏市场的发展前景也会越来越好。

缤纷的次世代天堂离我们更近



特刊: XBOX360发售在即

STAFF

总编辑: 王峰
副编辑: 王峰
编辑: 王峰
北京61-66信箱
100061
010-64472729-412
vgame@public.bta.net.cn
010-64472184
010-64472177 64472180
010-64472920
CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032

www.vgame.cn
www.magiczone.cn

本刊声明

1. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
2. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
3. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
4. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
5. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
6. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
7. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
8. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
9. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。
10. 本刊为半月刊, 每月18/15日出版。

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

本期特刊「XBOX360发售在即」。

版本比较	2	完美黑暗ZERO	14
软件推介	3	鬼屋魔影	15
网络乐趣	6	神人	16
售前准备	7	质量效应	16
购机百科	8	NBA LIVE 06	17
山脊赛车6	10	NBA 2K6	17
反暴行动	12	2006, 家用机中国战	18

本期特刊「XBOX360发售在即」。

火爆跑车3	54	横行霸道3	59
生化危机4	55	007 黄金眼	60
狂野历险3	55	灵魂能力2	60
疯狂出租车3	56	战神	61
托尼霍克滑板3	56	城市领域	61
盗墓者	57	纽约街头教父	62
忍SHINOBI	57	银河战士PRIME系列	62
光环	58	松鼠盾克	63
异度装甲	58	JAK 3	63
星球大战 旧共和国武士	59		

本期特刊「XBOX360发售在即」。

怀旧 人谈	94	TAITO博物馆(下卷)	99
NAMCO游戏博物馆	96	TECMO经典街机游戏	100
SONIC精选集	97	CAPCOM经典合集	101
TAITO博物馆(上卷)	98		

本期特刊「XBOX360发售在即」。

EA体育肆意进化之作	102	集系列大成, 2K系列最高之作	104
------------	-----	-----------------	-----

本期特刊「XBOX360发售在即」。

微软X05公布最后一波重磅新闻	20	盛大联合神达冲击随身娱乐市场	21
2005秋季NDS研讨会公布百款大作	21	SQUAREENIX专访	22

本期特刊「XBOX360发售在即」。

SONY, 面临神的挑战?	23
---------------	----

本期特刊「XBOX360发售在即」。

恶魔猎人4	26	死魂曲2	30
魔界战记2	28	最终幻想12	32

本期特刊「XBOX360发售在即」。

终极蜘蛛侠	37	火焰帝国 英雄	40
顶级网球	38	孤岛惊魂 本能	41
战火兄弟连 血门丰碑	39	超级火枪英雄	42

本期特刊「XBOX360发售在即」。

数码指挥官 继承者与被继承者	64	怪盗史莱库巴3 盗亦有道	78
海豹突击队3	72	龙珠Z 爆发	86

本期特刊「XBOX360发售在即」。

中国电玩榜	24	日文地狱	106
编辑点评	34	秘技天地	107
最新作游戏情报	44	闯关族的家	112
怀旧长廊	47	下栖下午茶	118
人生活剧	48	龙哥热线	119
角色	49	大墙画廊	122
久多良木健的PS革命	50	GAMEBAR	124
米花通信	51	最新日本游戏发售表	126
电软剧场	52	编辑手札	128

电子游戏软件 Vol. 169 GAME 游戏新闻眼

SCOP 微软“X05”公布最后一波重磅新闻

【本报综合】微软公司于本月的“Xbox 360”软硬件发表展示会于11月15日在拉斯维加斯举行。微软公司此次展示了其最新的Xbox 360主机，并宣布了其最新的Xbox Live服务。微软公司表示，Xbox 360主机将支持高清游戏，并拥有更多的游戏资源。此外，微软公司还宣布了其最新的Xbox Live服务，该服务将提供更多的游戏资源，并支持更多的玩家同时在线游戏。

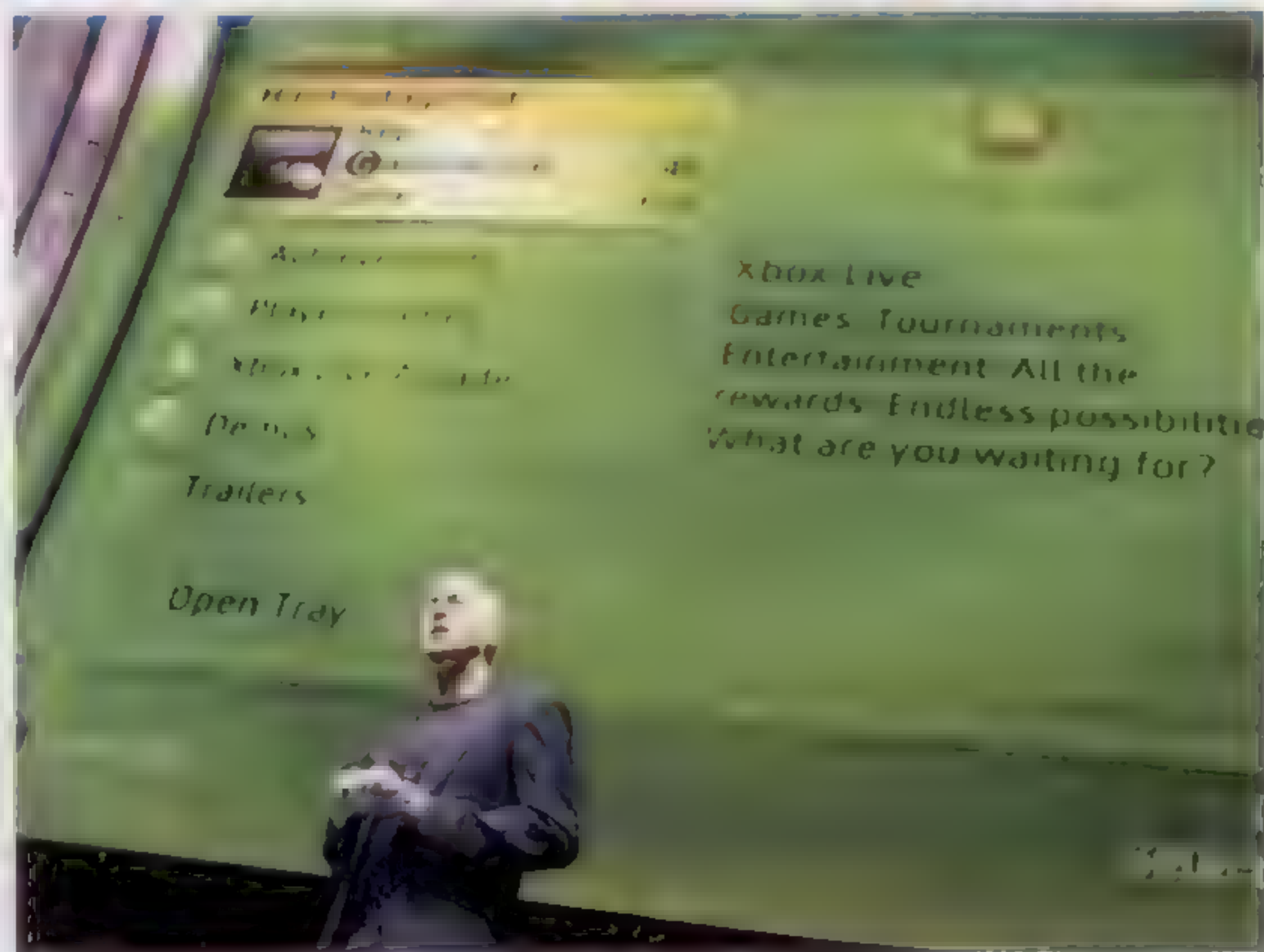


微软公司表示，Xbox 360主机将支持高清游戏，并拥有更多的游戏资源。此外，微软公司还宣布了其最新的Xbox Live服务，该服务将提供更多的游戏资源，并支持更多的玩家同时在线游戏。



微软公司表示，Xbox 360主机将支持高清游戏，并拥有更多的游戏资源。此外，微软公司还宣布了其最新的Xbox Live服务，该服务将提供更多的游戏资源，并支持更多的玩家同时在线游戏。

微软公司表示，Xbox 360主机将支持高清游戏，并拥有更多的游戏资源。此外，微软公司还宣布了其最新的Xbox Live服务，该服务将提供更多的游戏资源，并支持更多的玩家同时在线游戏。



SOFTWARE 最终幻想公布三款移植计划 七代之前作品尽数登陆掌机

【本报综合】最终幻想系列制作人坂口博信表示，将把于任天堂SFC主机上推出的“最终幻想”系列作品移植到掌机上。坂口博信表示，最终幻想系列是任天堂SFC主机上的经典之作，现在将其移植到掌机上，可以让更多的玩家体验到这款经典游戏的魅力。

坂口博信表示，最终幻想系列是任天堂SFC主机上的经典之作，现在将其移植到掌机上，可以让更多的玩家体验到这款经典游戏的魅力。

坂口博信表示，最终幻想系列是任天堂SFC主机上的经典之作，现在将其移植到掌机上，可以让更多的玩家体验到这款经典游戏的魅力。

坂口博信表示，最终幻想系列是任天堂SFC主机上的经典之作，现在将其移植到掌机上，可以让更多的玩家体验到这款经典游戏的魅力。

坂口博信表示，最终幻想系列是任天堂SFC主机上的经典之作，现在将其移植到掌机上，可以让更多的玩家体验到这款经典游戏的魅力。

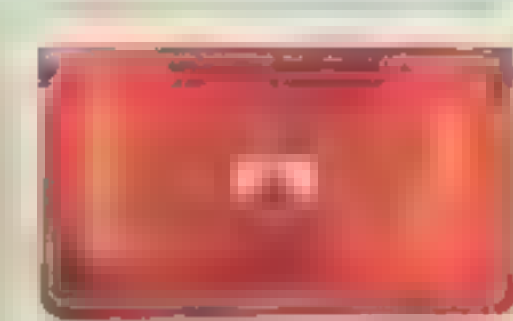
坂口博信表示，最终幻想系列是任天堂SFC主机上的经典之作，现在将其移植到掌机上，可以让更多的玩家体验到这款经典游戏的魅力。

坂口博信表示，最终幻想系列是任天堂SFC主机上的经典之作，现在将其移植到掌机上，可以让更多的玩家体验到这款经典游戏的魅力。

●SCEH官方网站近日公布了中文版《旺达与巨像》的预约特典。与日本同步发行的中文版不但收录有中文字幕，同时也将会收录日文与英文字幕，让玩家可以根据自己的喜好来切换。同时也宣布将提供游戏特制的鼠标垫，作为中文版游戏的预约特典。

●受到NGC主机销售状况萧条的影响，任天堂上半年财年度销售收入降低了6.9%。为了扭转不利局势，美国任天堂日前宣布下月将推出一款主机超值套装，只要99.99美元就能得到任天堂GC主机连同2个手柄、《马里奥聚会7》游戏以及一个麦克风。

●美国任天堂于12日宣布，将于11月底推出与《马里奥赛车DS》同捆，并具备特殊火焰图样造型的



149.99美元（未税）。

●由SQUARE ENIX制作的3D动画影片《最终幻想VII 少年归来》，现正式发表出货量已突破70万套。在正式推出之前，该作曾两度参加威尼斯影展的展出，并获得了许多原作玩家的注目。后续在日本地区同步发行DVD与UMD版，仅1个月即创下70万套的骄人成绩。

●SCE于日前发表，将自10月8日起于东京银座SONY大楼展示区，开展PSP游戏无线下载试玩服

NDS主机。其设计是采用鲜红的底色，搭配上盖的火焰图样，如同抢眼的改装跑车一般，并内附特制的主机吊带。定价

务“PlayStation Spot”。只要玩家进入服务范围内，即可下载服务器所提供的试玩版游戏来游玩。

●华纳公司近期发表将推出UMD格式影片作品，前期预定推出10款作品，其中包括《黑客帝国》、《哈利波特》等卖座大片。目前好莱坞7大影业中，已经有4家公司宣布推出UMD影片。华纳预定于11月25日在日本地区推出首批10款UMD影片作品，价格皆为2980日元。

●日前，美国加州州长阿诺·施瓦辛格已经正式签署编号为“AB1179”的游戏限制法案，该项法案规定，从2006年1月1日之后开始，全面禁止出租或是贩卖具有暴力色彩的游戏软件给未成年人，否则零售



“2005年秋季NDS研讨会”公布百款大作

本刊日本专讯 任天堂于10月5日在东京有明TFT展览馆举办了针对业界人士的“2005年秋季NDS研讨会”。除发表了任天堂在NDS上的战略外，还公布多项与NDS联机服务的新情报。此外，任天堂还公布了多款新游戏的开发计划。

根据这次会上所发表的情报，任天堂在NDS上的战略，以及新游戏的开发计划，任天堂发表了多款新游戏的开发计划。根据这次会上所发表的情报，任天堂在NDS上的战略，以及新游戏的开发计划，任天堂发表了多款新游戏的开发计划。

在研讨会上，任天堂还公布了多款新游戏的开发计划。根据这次会上所发表的情报，任天堂在NDS上的战略，以及新游戏的开发计划，任天堂发表了多款新游戏的开发计划。

NDS网络服务计划启动

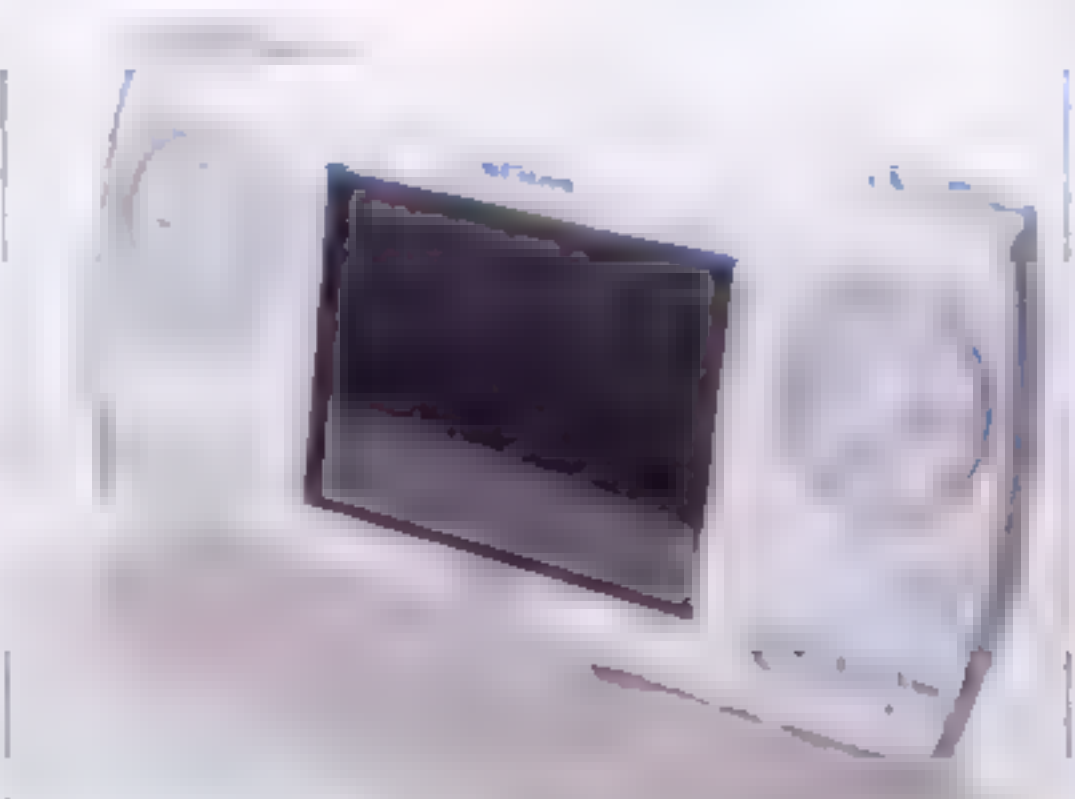
在本次研讨会上，任天堂还公布了多款新游戏的开发计划。根据这次会上所发表的情报，任天堂在NDS上的战略，以及新游戏的开发计划，任天堂发表了多款新游戏的开发计划。



任天堂还公布了多款新游戏的开发计划。根据这次会上所发表的情报，任天堂在NDS上的战略，以及新游戏的开发计划，任天堂发表了多款新游戏的开发计划。

首款国内掌上娱乐系统即将问世 盛大联合神达冲击随身娱乐市场

盛大网络与神达国际联合开发的国内首款掌上娱乐系统，即将问世。该系统支持多种游戏格式，并具备强大的网络功能。



模拟器游戏	《泡泡龙》等著名经典游戏2000多款
电影	支持DIVX、MPEG4、WMV格式
MTV	支持DIVX、MPEG4、WMV格式 10000多首

SCE发布2.5版PSP系统软件 网络与影音播放功能超前强化

索尼电脑娱乐公司(SCE)于近日发布了PSP 2.5版系统软件。该版本强化了网络与影音播放功能，为用户提供了更丰富的娱乐体验。

- 新增 LocationFree 播放功能
- “网络浏览器”的“文字编码”中，新增“自动选择”与“Unicode (UTF-8)”选项
- “网络浏览器”的“显示”与“显示模式”新增设定储存功能
- “日期与时间设定”中新增“通过网际网络来设定”选项
- “网络设定”中的加密方式新增“WPA-PSK (AES)”的支持

商店将会面临高达美金1千元的高额罚金。●《生化危机》系列游戏，目前正在如火如茶的开发中。这款游戏系列，自问世以来，一直深受玩家的喜爱。

10台Xbox360开发机被偷。该10台被偷走的Xbox360开发机，目前正在被警方寻找中。这款游戏系列，自问世以来，一直深受玩家的喜爱。

Kubrick人偶玩具。这款人偶玩具，目前正在各大玩具店销售中。这款游戏系列，自问世以来，一直深受玩家的喜爱。

项目推进部游戏制作人
史克威尔·艾尼克斯股份公司

柴贵正

1999年4月加入艾尼克斯股份公司。曾担任“北欧战神传”的助理制作人，后制作“骑龙者”（03年原创游戏销售额第一名）等游戏。现统括几个开发公司，负责数个游戏的开发。

10月12日，史·艾知名作品《骑龙者》制作人柴贵正先生在北京颐和园举行了“面对中国”——《树世界》制作人媒体座谈会。期间介绍了史·艾首个进军中国市场的游戏作品。会后，我们有幸采访到了柴先生，并就读者们最感兴趣的问题进行了提问。

记者：我们作为游戏专业杂志，很高兴看：

这个，因为我从个人意见的转变来看，应该说这次的游戏是我们在以往游戏制作基础上完成的。最初我们没有认识到韩国、美国，当然还有大陆的日韩势力，但现在网络游戏已经风靡了整个亚洲，我们便决定进军亚洲市场并选择了网络游戏。同时由于主机游戏，我们现在不打算制作单机版游戏，而网络游戏是必须付费之后才可以进行的，我们便与这点投入考量。我们以前制作过日本网络游戏，这次我们想尝试制作专门面向中国玩家的网络游戏，这就是我们制作这款游戏的初衷。

记者：

柴贵正：我们从开始就打算以这样一种形式进入中国市场。史艾等来的是两家公司，史艾、艾尼克斯的社长本多先生做出了这个决定，他坚定了我们的决心。

记者：柴先生对中国的家用机市场：

柴贵正：啊，这个……因为现在中国的家用机玩家盛行“复制”主义，而网络游戏的管理模式已经相对稳定，所以我们只好先从网络做起。我们也知道中国玩家喜爱《FF》、《DQ》等游戏，等到将来，当比较多的人能够为自己喜爱的正版作品付费时，情况应该就会不一样了。那时如果有合适的提案，我们一定会去做的。

记者：

没有对制作这次的游戏产生影响。

柴贵正：《骑龙者》的制作和之前的网络游戏制作完全不同。制作《骑龙者》时，主要靠公司内部的大制作团队，我自己真正参与制作的部分并不多。这次我们做联合运营，我自己也忙得不可开交。不过我想，《骑龙者》中的奇幻世界和表现冲击力还是对我们后来制作的这款游戏产生了一定影响。

记者：

柴贵正：我自己更喜欢二代的剧情好。因为一代属于那种“一往无前”式的剧情，主人公一个人一路往前走，一切都围绕着他展开，但二代比较注重“发展”的主题，玩家可以在主人公的逐步成长中得到感悟。二代的剧情确实复杂一些，但我觉得还没有到“高潮”的地步。

记者：另外，《骑龙者》

柴贵正：《骑龙者》是一款角色扮演游戏，它和《骑龙者》一样，是一款角色扮演游戏。它和《骑龙者》一样，是一款角色扮演游戏。它和《骑龙者》一样，是一款角色扮演游戏。

柴贵正：这个角色的原因。如果你在选项菜单中选择了“自动”，应该会解决这个问题。我调查过许多日本玩家，他们大多数都认为二代比一代的操作性好。

记者：

柴贵正：有很多啊。从玩的方法上，是完全不一样。做单机版游戏时，我从CE开始就可以对游戏好玩与否产生认识；而做网络游戏，即使已经进入了开发阶段，你还是没有办法知道你的游戏会怎么样。网络游戏制作上，不给我客户的反馈，是一项大麻烦的工作。

记者：

柴贵正：开发这款游戏的是艾尼克斯游戏部长，至于开发团队的人数，说实话我也不太清楚。当

SQUARE ENIX™

史·艾专访

初《骑龙者》的开发团队人数在10人左右，至于《树世界》，如果算上联合运营的话，我们人数是比《骑龙者》人数要多了。

记者：

柴贵正：需要和公司内部各部门以及公司外部各方进行不断协调，这方面的工作困难很大。

记者：史艾公司一向以表现完整的剧情：

记者：

柴贵正：单机版游戏如让玩家看一部电影，里面有故事的发展和结局；而网络游戏则并不像单机游戏一样玩过之后会给出确定的结果，它是给大家提供一个相互交流，共同游戏的环境。

记者：

本回应这种期待呢？

柴贵正：这是个很难回答的问题啊。怎么说呢，史艾并不是一个只打“剧情”牌的公司，我们在不断进行着新的尝试，准备将各种新要素带给玩家们。我觉得，即使没有完整固定的故事主线，也可以通过其它形式来满足玩家们体验戏剧性的需要。例如这次游戏中的“时间流逝”，通过类似真实世界里的时间表现来表现生活的感觉。

记者：

自己喜欢玩什么游戏？

柴贵正：最近一直在玩PC上的《Dungeon Siege》系列。另外我也很喜欢玩家用机的《信长的野望》和《源氏》。

记者：PSP游戏呢？或者开发游戏？

柴贵正：我没有那个机器。（笑）另外现在大家还都没怎么考虑过这个。

记者：

有心成为制作的游戏，现在在做什么？

柴贵正：我们不想为哪一部特定机种做游戏，想为广大玩家们做。

记者：您现在有没有？

柴贵正：这是个秘密。（众人笑）



柴贵正先生与本刊记者合影

采访/小浦、蕾子



“上帝事件”起因

索尼公司为了庆祝PLAYSTATION 十周年，专门制作了一个海报广告，但这个海报却令意大利的罗马教廷和天主教徒大为光火，因为索尼企图用PS之神挑战耶稣在天主教徒心中的地位。这样的亵渎显然让虔诚的天主教徒们无法接受。索尼在这张海报中颇具趣味地描述了一位玩家，该玩家头戴由索尼游戏机按钮形状做成的荆棘头冠，并且对着所有着他的人露出神一样的微笑，好像在说：“买台PS3吧，这是神明的指示。”广告词也很有意思“Dieci anni di passione”，意即“十年的激情”。所有熟悉天主教理论的人都知道在此处使用“passione”（激情、热情）一词是对耶稣所受苦难和刑罚的亵渎。换言之索尼点错了消费者的穴道，不小心把别人的假发给打了下来，或者更确切地说拍马屁拍到了阎王的屁股上了。

耶稣是天主教徒的上帝，教徒们会虔诚地向上帝奉献一切，他们为上帝建造了多姆圆顶大教堂、圣彼得天主教教堂和巴黎圣母院，所以索尼也希望它的教徒们能为它立碑建塔，最少也要把手里的钞票奉上。于是，索尼便有了这个声名狼藉的杰作，而且还给自己惹来了麻烦。虽然索尼已经停止了这项广告计划，但这种冒失的营销策略所带来的负面影响可能还要持续数月之久。简单地说，不尊重上帝已然不对，更何况是冒犯了上帝的上帝，这不是自讨苦吃是什么？

战中处于更加困难的境地。根据罗马天主教会的统计，全球一共有超过10亿的天主教徒，而且这个数字有望在2005年超过11亿。光在美国大约就有超过660万的人信仰天主教。在这些人中，很多人拥有PS或PS2。不知道这些玩家会不会原谅索尼这种做法，或者他们干脆把手里准备买PS3的钱用来购置微软的Xbox360。

索尼的新一代主机在最新的市场期待调查中已经不再占有绝对的优势，微软的Xbox360在今冬也会率先亮相，很难想象广大身为天主教徒的玩家会在被索尼激怒后，还放着眼前价格诱人的Xbox360不买，而专门等上半年去买索尼昂贵的PS3。著名的商业网站Motley Fool也指出：“这次行销策略的失误对于索尼来说实在是太不合时宜了。无论是从神学还是实际的影响来看，索尼实在是在最不应该的时候冒犯了他们的消费者。”

不管怎么说，这样的行销失误对于和微软处于交锋当中的索尼，其影响只能是负面的，现在欧美游戏市场的蓬勃正是需要索尼去积极开发，这样的事情如果再用强硬的态度来处置自然是自寻死路。大约21亿的潜在消费者，或者说地球上每三个人中的一个，都被索尼毫无必要地冒犯了，这有可能把索尼推入没有神明的地狱，虽然不是肯定，但起码有了一定的可能。现在，索尼市场部的智囊们肯定很希望自己身上也能有一个重启按钮，然后施展一遍SL大法让一切从头再来。毕竟，这种错误不是主观的，而是“意外”。



原谅索尼，还是钱送给微软？

这则广告在意大利的多家报纸和杂志上都有刊登，这自然放大了它的影响，冒犯了广大的天主教徒。据路透社的消息，天主教家庭周刊（Catholic weekly Famiglia Cristiana，在意大利具有巨大发行量）编辑丹东尼奥说：“这次索尼的做法实在太过分了，如果涉及到伊斯兰教的话那么反应肯定会更激烈。”虽然索尼已经撤下了该广告，而且停止了相关的宣传活动。但是索尼却声明“该广告的主旨被误解了”，看样子索尼并没有打算向全球的天主教徒道歉，就像当初久多良木健死活不承认PSP的按键问题一样。

从商业角度来看，索尼这么做显然是极端愚蠢的，因为这会让索尼在和微软今后的主机大



游戏不能当成儿戏

索尼假造“上帝”朝着教徒们开炮，惹怒了大家。不过也并不是所有的“微笑”都会那么糟糕，关键是看游戏厂商有没有重视这类问题。举个例子，当初Xbox上《格斗超人》由于背景音乐采用了伊斯兰教中《古兰经》的一节而遭到抗议，于是在03年12月6日，微软宣布停止出货和发售并且全世界回收这款游戏。再如《口袋妖怪》，当年的“万”字风波也差点被美国玩家当成法西斯一起打倒。甚至连墨西哥的一所教堂也对公众宣称“口袋妖怪诱使儿童们在潜意识里产生罪恶”。现在的三大厂商都曾经有过类似的错误。而为了这些错误，他们都付出了代价，这说明即使是做游戏，或者是为游戏宣传，都不能当成是儿戏一般随心所欲。游戏本身正在成为一种文化形态，它有着广泛的受众面，任何在游戏中体现的思想都必须迎合所有可能会玩到这款游戏的人。这其实也是一种商业运作所必须使用的手段，有点无奈，但却是必须遵照执行的。

反观中国现在的游戏市场，只能说我们正在起步，并且还没有完全被纳入到各个游戏厂商所关注的范畴当中，所以有一些根本不在国内发售的游戏也就无需考虑中国玩家的想法。即使我们能够看到这类游戏，我们也无法像美国玩家那样提出抗议，因为我们不是合法的受众，这类游戏本不应该是我们能够看到的。再举个例子吧，VU Games在前不久发售了一款名

从「上帝事件」看游戏对于现实的影响

索尼面临神的挑战？

|文/暮叶 责 小沛

为《Cold Winter(冷冬)》的PS2第一人称射击游戏，其中内容大致讲述的是一名英国特工在调查中国的军事情报时意外被捕，在遭受了严刑拷打之后，又凭借超凡的个人能力杀出了监狱，最终完成了任务……因为其中描写的中国人形象十分残暴，这款游戏并没有发售港、台还有大陆行货版。微软由于担心游戏的内容，也取消了原本Xbox版的发售计划。

看了上面的事，也许我们应该气愤，不过由于中国游戏市场还不完善，我们现在也只能对此表示无奈。相信在不久的将来，中国的玩家也会成为所有游戏厂商必须考虑的受众群体，我们的尊严会得到尊重。这一天应该不远了，或许就是明年！



《冷冬》中的内容由于是以真实世界为背景，所以在中国玩家看来有些难以接受

中国电玩榜

2005年第22期

C H I N A T O P G A M E S

THE MOST WANTED GAMES

近期玩家最想玩到的游戏

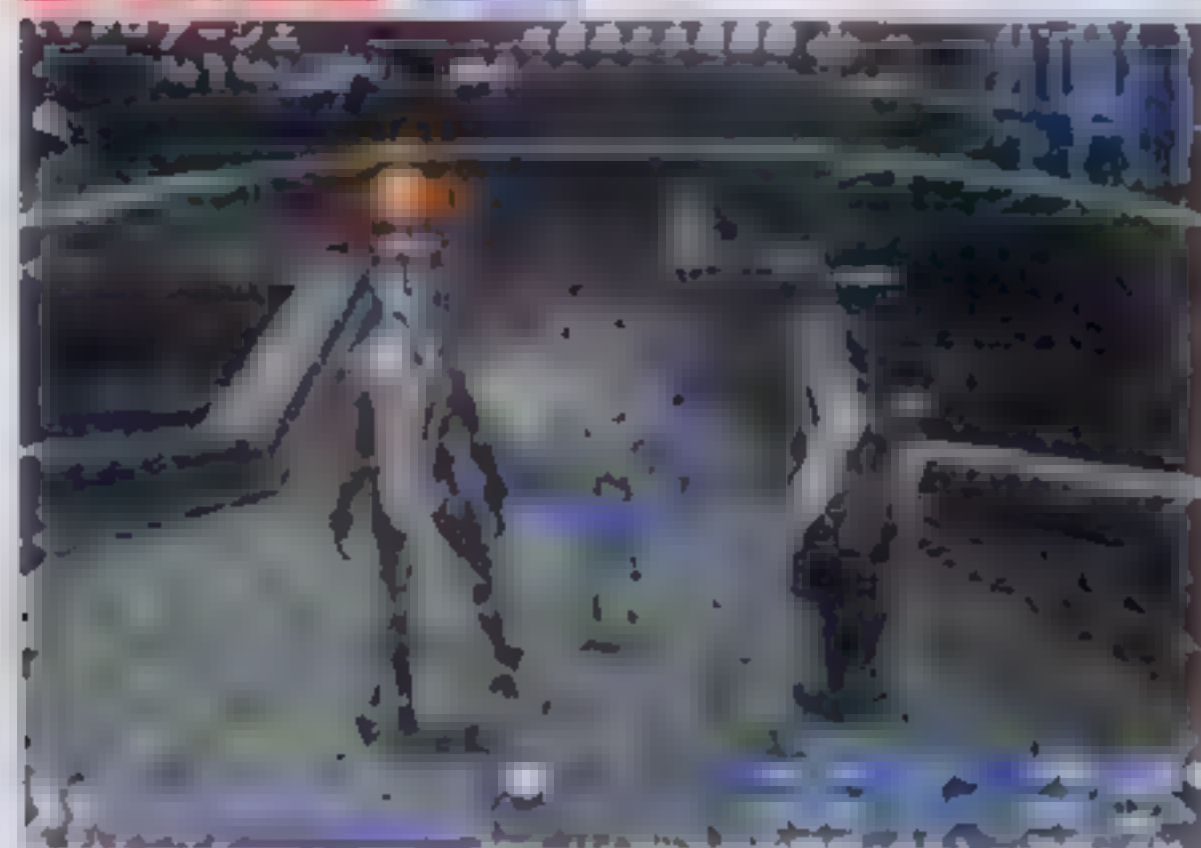
最期待TOP15

统计时间: 7月14日 - 10月14日

本期又有数款PS2新游戏上榜, 索尼和众游戏厂商共同为大家烹调出PS2上一道丰盛的最后晚餐。

1位 最终幻想12

■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■价格未定



计票: **653**

在FF系列中, 除了FFVII和FFIX外, 还有几款作品在欧美市场取得了巨大的成功。而这次上榜的最终幻想12, 更是让玩家们期待不已。作为一款角色扮演游戏, 它拥有精美的画面和动人的剧情。在游戏中, 玩家将扮演主角范·范, 与他的伙伴们一起踏上冒险之旅。游戏的战斗系统采用了新的“魔晶石”系统, 让玩家在战斗中体验到更多的策略和乐趣。此外, 游戏还拥有广阔的开放世界, 玩家可以自由探索每一个角落。相信这款游戏一定会成为玩家们心中的经典之作。

2位 生化危机4

■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■价格未定

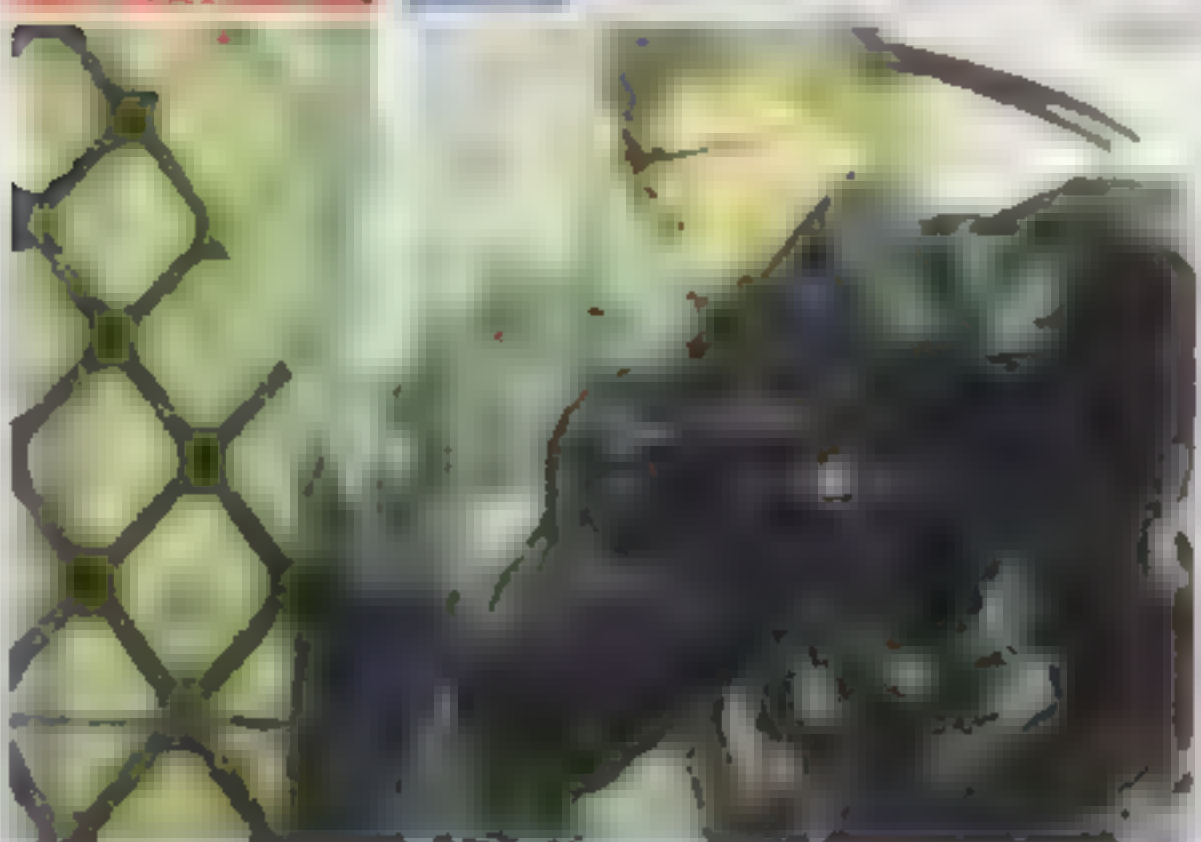


计票: **617**

生化危机系列一直是玩家们喜爱的动作冒险游戏。而这次上榜的生化危机4, 更是让玩家们期待不已。作为一款动作冒险游戏, 它拥有精美的画面和动人的剧情。在游戏中, 玩家将扮演主角里昂·肯尼迪, 与他的伙伴们一起踏上冒险之旅。游戏的战斗系统采用了新的“生存恐怖”系统, 让玩家在战斗中体验到更多的策略和乐趣。此外, 游戏还拥有广阔的开放世界, 玩家可以自由探索每一个角落。相信这款游戏一定会成为玩家们心中的经典之作。

3位 合金装备 索利德4·爱国者之镜

■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



计票: **564**

合金装备系列一直是玩家们喜爱的动作谍报游戏。而这次上榜的合金装备 索利德4·爱国者之镜, 更是让玩家们期待不已。作为一款动作谍报游戏, 它拥有精美的画面和动人的剧情。在游戏中, 玩家将扮演主角索利德·斯内克, 与他的伙伴们一起踏上冒险之旅。游戏的战斗系统采用了新的“潜行”系统, 让玩家在战斗中体验到更多的策略和乐趣。此外, 游戏还拥有广阔的开放世界, 玩家可以自由探索每一个角落。相信这款游戏一定会成为玩家们心中的经典之作。

4位 王国之心2

■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■价格未定

计票: **521**

5位 新·鬼武者 梦之黎明

■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **458**

6位 恶魔城·黑暗的诅咒

■KONAMI ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **417**

7位 深渊传说

■NAMCO ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **388**

8位 灵魂能力3

■NAMCO ■动作格斗 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **361**

9位 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争

■NAMCO ■飞行射击 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **327**

10位 星际游侠

■LEVEL5 ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **308**

11位 兰古瑞萨3

■TAITO ■策略模拟 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **276**

12位 塞伯拉斯的挽歌

■SQUARE · ENIX ■动作冒险 ■2005.11.14 ■49.99美元

计票: **253**

13位 异度传说3·查拉图斯特拉如是说

■NAMCO ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **217**

14位 旺达与巨像

■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票: **176**

15位 战神 (元气版)

■索尼 ■动作游戏 ■2005.11.24 ■7140日元

计票: **154**

本期榜主手记

中国电玩榜网上投票地址: <http://www.chinagames.com.cn>
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

与PSP相比, 发售更早的NDS在欧美的销量一直都很平淡, 甚至还不如后发售的PSP。人们曾经担心任天堂老少咸宜的软件策略可能会败给索尼的时髦潮流了。不过最近一段时间以来NDS在欧美的表现还是让玩家们重新看到了希望。最大的功臣自然非“任天堂”莫属了。据统计, 自从“任天堂”发售以来, NDS在欧美的销量翻了4倍。可见任天堂“游戏在于创新”的思想仍然没有也不会过时。其同门师兄“高级战争DS”在美国也很受欢迎, 以前的GBA版销量有40万份, 相信这次的DS版也会有相当不错的表现。上期北斗负责制作攻略的那款“铁青预言”是很棒的游戏, 不过这里就不向未成年玩家推荐了……

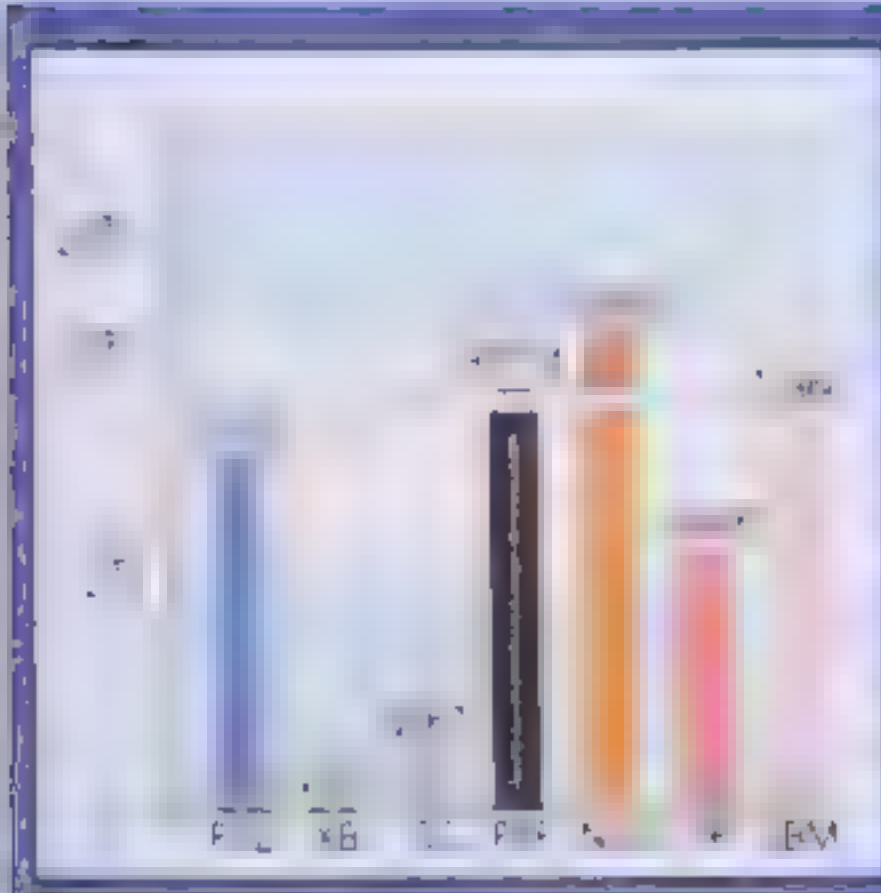
近期玩家玩的最多的游戏

最流行TOP15

THE MOST POPULAR GAMES

1位	真·三国无双4 猛将传	712
2位	实况世界足球·胜利十一人9	653
3位	第3次超级机器人大战α	584
4位	超级机器人大战J	529
5位	悠久传说	503
6位	真·三国无双4	481
7位	格兰蒂亚3	447
8位	恶魔猎人3	423
9位	零·刺青之声	378
10位	合金装备3·食蛇者	359
11位	胜利十一人8·在线革命	303
12位	靛青预言	275
13位	战神	256
14位	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	244
15位	樱花大战5·永别香吻	193

从流行榜的上榜游戏排行来看,真354仍然是拥有PS2主机的玩家们的首选游戏啊。不知道大家是在练武将拿道具武器呢还是像编辑部的雪飞那样在修罗模式的无限战场上挣扎?希望大家不要跟雪飞这家伙学,在战场上烧杀虏虐无恶不作,还拐走良家妇女……GBA上的机战最新作J本期名词再度提升,紧跟在师兄ALPHA3身后,不过北斗本人将其一周目后还是毅然决定重返ALPHA3的怀抱……



日本硬件双周销量统计

根据日本电玩杂志FAMI通公布的数据,本周日本游戏机硬件销量统计如下:

硬件名称	销量 (台)
PS2	10,123
XBOX	8,456
WII	12,345
GBA	9,876

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 9月1日-9月31日

本期美国家用机游戏排行再次验证了橄榄球运动在美国的超高人气,而且有变本加厉之势:一共有4款该类游戏杀入前十,并且都是出自EA的麾下……在日本大红大紫的NDS宠物育成游戏任天狗刚登陆美国就掀起了一阵新的风暴,三个版本的销量都很不错,也直接导致了NDS在欧美销量打着滚儿的往上翻。

1位	美式橄榄球06	123,456
2位	美式橄榄球06	112,345
3位	大学生联盟美式橄榄球06	101,234
4位	幽灵行动2·匿名作战	90,123
5位	任天狗·柴犬	89,012
6位	口袋妖怪·绿宝石	78,901
7位	美式橄榄球06	67,890
8位	星球大战·前线	56,789
9位	任天狗·拉布拉多猎犬	45,678
10位	光环2多人对战地图包	34,567

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 9月19日-10月2日

上期说到任天堂的大冷饭GBA版“超级马里奥兄弟”销量很不錯,想不到这次连日本双周游戏销量榜的头把交椅都落入其“魔爪”,不知其他厂商对此会做何感想。GBA上的机战新作J表现一般般,虽然画面上再次大幅改良,但与前不久发售的同门师兄ALPHA3比起来,两者在销量上的差距还是很明显的。

1位	FC迷你·超级马里奥兄弟	96170
2位	他妈哥治的快乐商店	87315
3位	真·三国无双4 猛将传	79514
4位	锻炼大脑的DS训练	61845
5位	幻水镜想曲	52213
6位	高达战争战略版	47813
7位	超级机器人大战J	45016
8位	头脑放松教室	43261
9位	实况世界足球·胜利十一人9	41357
10位	马里奥医生+PANEL DE PON	29379

本期中国电玩榜奖品



恶魔猎人 全新进化



超酷男回归!

丁的回归是粉丝们最关心的话题。但这次的回归并不是简单的回归，而是全新的进化。丁的形象最终会是个什么样目前还不明朗，最终的成品很可能会有些变化。目前我们只能期待制作组后面的动作。

丁的回归是粉丝们最关心的话题。但这次的回归并不是简单的回归，而是全新的进化。丁的形象最终会是个什么样目前还不明朗，最终的成品很可能会有些变化。目前我们只能期待制作组后面的动作。



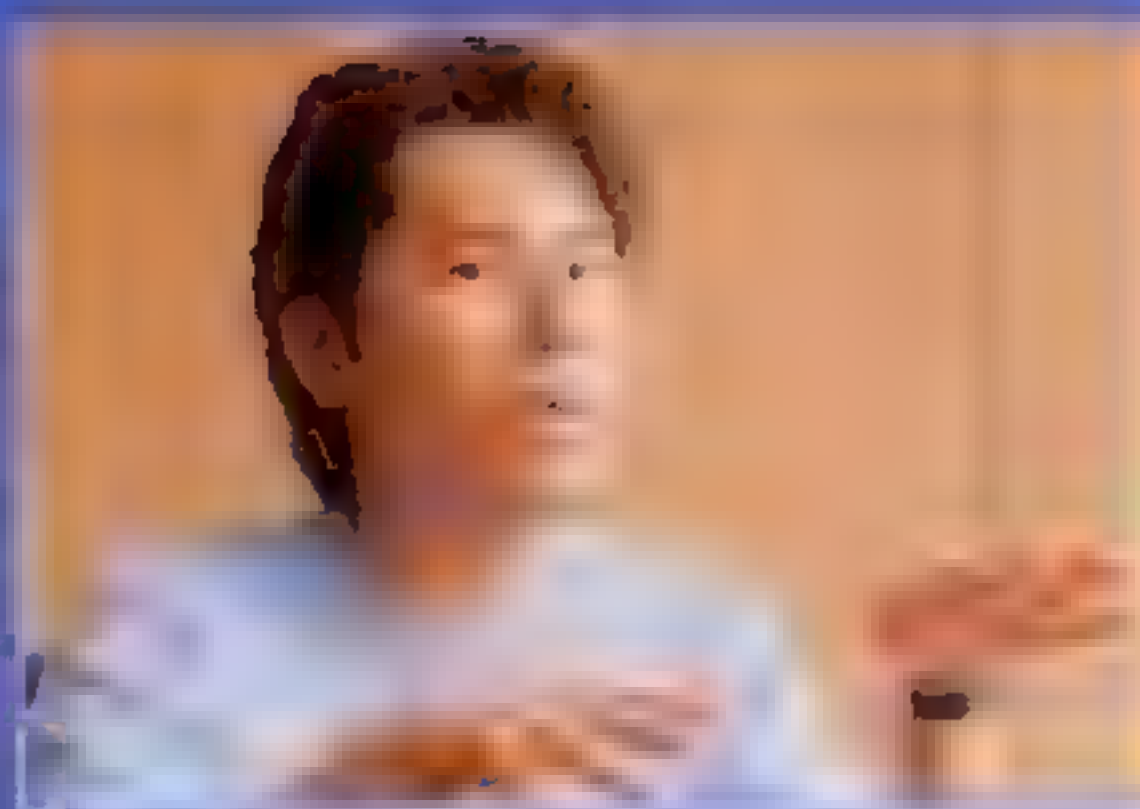
Devil May Cry 4

半人半魔的神秘主人公，超级帅气的动作，以及对恶魔猎人系列最好的评价。早在5月的E3上就公布，现在已经确定将在PS3上推出，而在TGS上则更是放出了全新的影像。游戏的角色设计是新请的设计师吉川，而小林则继续担任制作人。目前游戏的开发度还比较低，但很多新的理念已经贯彻到开发之中了。



小林裕幸

他是恶魔猎人系列开山作的制作人，在经历很长时间后在4代再次回归，主持DMC4的开发工作。作为CAPCOM目前硕果仅存的主力制作人，曾经担任过NGC版BIO4、战国BASARA以及杀手7等作品的制作人，经验还是相当丰富的。



与制作人小林的直面对谈!

·关于新的制作团体

Q: 这次的制作人是您，导演是伊津野，角色设计是吉川。请问您对全新的制作班子有怎样的了解呢。
小林(下:“A”) 还好。我和他们都比较熟悉。这次的DMC4因

为是要在新世代主机上制作，所以肯定会有些新问题出现。这就需要一些有经验的制作人来解决，同时这也是一个进行对作品改良的最好机会。这同样需要有经验的同伴来进行。其实制作班子是以3代的制作班子为基础，加入了包括我在内的一些1代的制作人员。在人员组成上厚度比较好，我们的配合也比较默契。只有设计师吉川是完全的新人，但他也曾参与过很多知名作品的制作，非常有经验。鉴于这次的作品比较追求真实，我们就特地把他请来了。相信他的全新画风将会给大家带来新的感觉。我们3个比较核心的制作人员确实是第一次在一起合作，肯定会有些不适应，但我想同样对我们3人也是一个全新的挑战。我相信我们能够交上一份令大家满意的答卷。

Q: 那这次选用吉川为设计师的理由是?

A: 主要还是想和前几代有所区别。前面也已经说过了，PS3的新平台实际是一个很好的革新机会。

Q: 也就是说PS3将是一个新的契

A: 没错。不仅是平台的更换，4代对整个系列来说也是一个契机，必须要有一定的变化来满足大家，同时改变人们的一些看法。我想这是最重要的。

·4代的制作理念

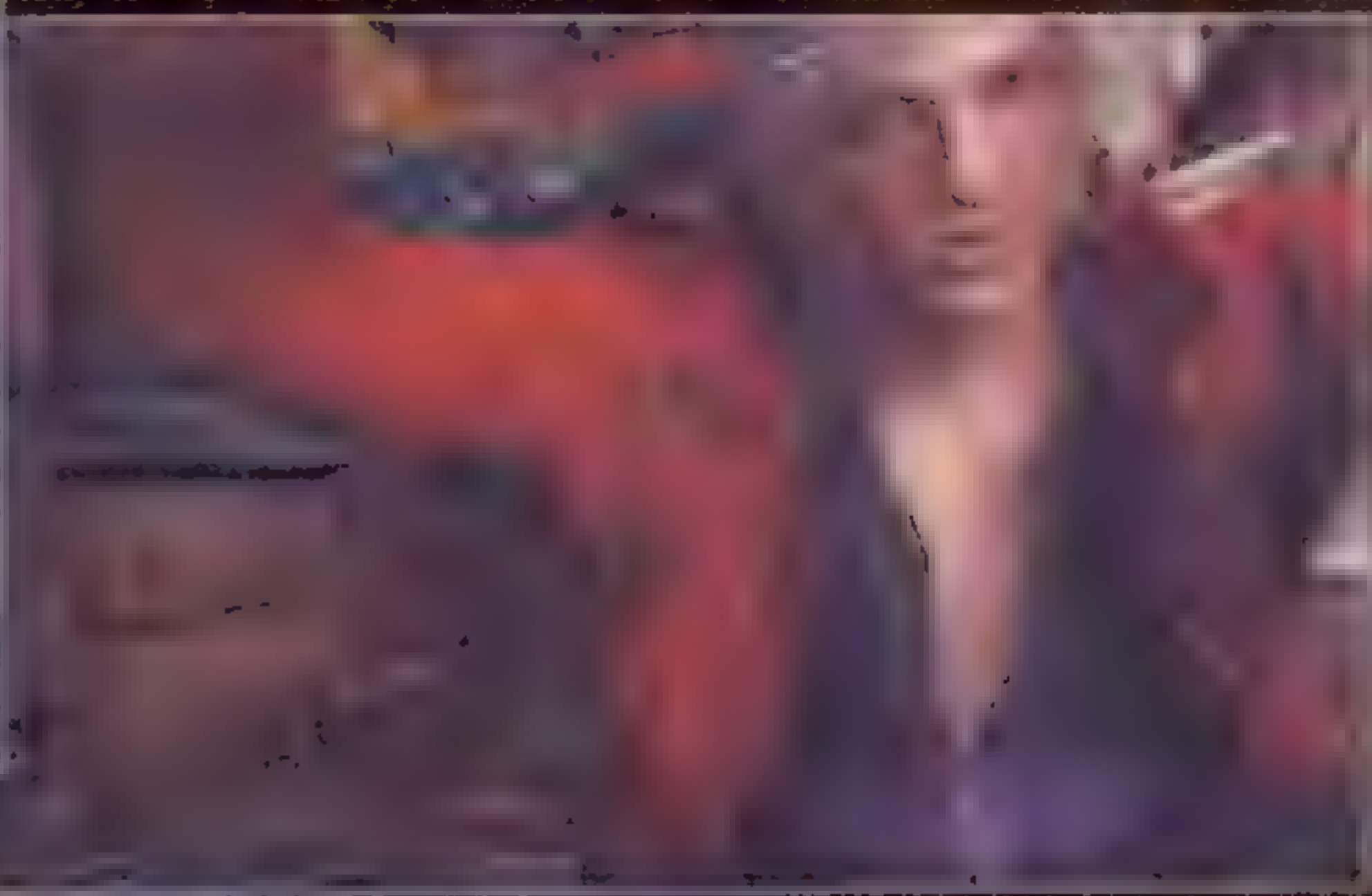
Q: 这次的制作理念

和3代完全不同吗?

A: 前面3代的人气很高，但是有很多系列的FANS，但这并不能成为偷懒的理由。正因为是受人关注的系列，我们要有更新的变化。其实4代和3代对于我来说是没有什么不



新画师吉川笔下设计的但丁就是这样了，不知与大家的想象有差距没有呢？



样的，因为都将是一个全新的有很有挑战性的。因为PS3的机能比PS2强大得多，所以PS3的《DmC》可以达到一个更加完美的程度。当然这并不是对3代有什么否定的意思，但同时也要看到，现在的市场竞争这么激烈，如果没有变革的话基本等于找死，而且PS3的作品如果还是按老套路的话相信也不会有人买帐。

Q：您认为3代的哪些地方还需要有改进呢？

A：我认为3代和1代的背景比较相似，所以我想在4代中把背景做得更丰富一些，让玩家在游戏中的代入感更强。另外，3代中但丁在FANS心目中的形象，所以说这个改进也是比较难以实施的。此外，3代的难度对于很多玩家来说还是比较高的，所以我想在4代中把难度降低一些，让玩家更容易上手。作为动作游戏来说，必须有一个完备的体系，这是没有错的，但在制作过程中我们也会尽量使游戏的难度保持在一个相对不高的水平上。试想如果刚接触PS3的年龄层比较低的用户比较多的话，那DMC4的难度再比较高，就不会有什么市场，这一点是肯定的。因此我个人认为难度方面也是需要关注的，一定要保证大多数玩家都能通关。

Q：那武器与系统呢？

A：但丁的代表性武器是一定不能少的，此外其他的还没有什么特别明确的变化。系统方面现在还需要保密。

·关于4代的但丁

Q：但丁给人的印象一向都是比较成熟、冷酷的，很成人化，那这次但丁的年龄在系列同作品中是处于怎样的一个位置呢？

A：这个还真是有点难回答了。刚才说过了，吉川是一个新闻志，他的设计将会左右但丁的风格。可能大家看现在公布的图像会对4代的但丁有一个先入为主的印象，但实际上这还只是一个实验与磨合的阶段，可能实际的成品中但丁不会是这个样子，这就要看我们后面的剧情设计需要了。

Q：那以后的但丁实际效果是要看吉川的插画风格来决定了？

A：A：还不一样，画的图与3D构图所描绘出来的东西还是有差别的，但丁的形象最终会是个什么样，这还是要由PS3的3D性能来决定的。现阶段大家所看到的只能说是实验中的形象，最终的成品很可能会有些变化，根据当时的情况对角色形象进行一定的补充，现在我还只能让大家期待我们后面的动作。

Q：关于作品的时间段呢？

A：我想4代的时间段要在1代之后，不过目前还只是一个实验的阶段，确立一些新角色给大家的印象的阶段，还请大家期待。

吉川关于角色设计的一些想法

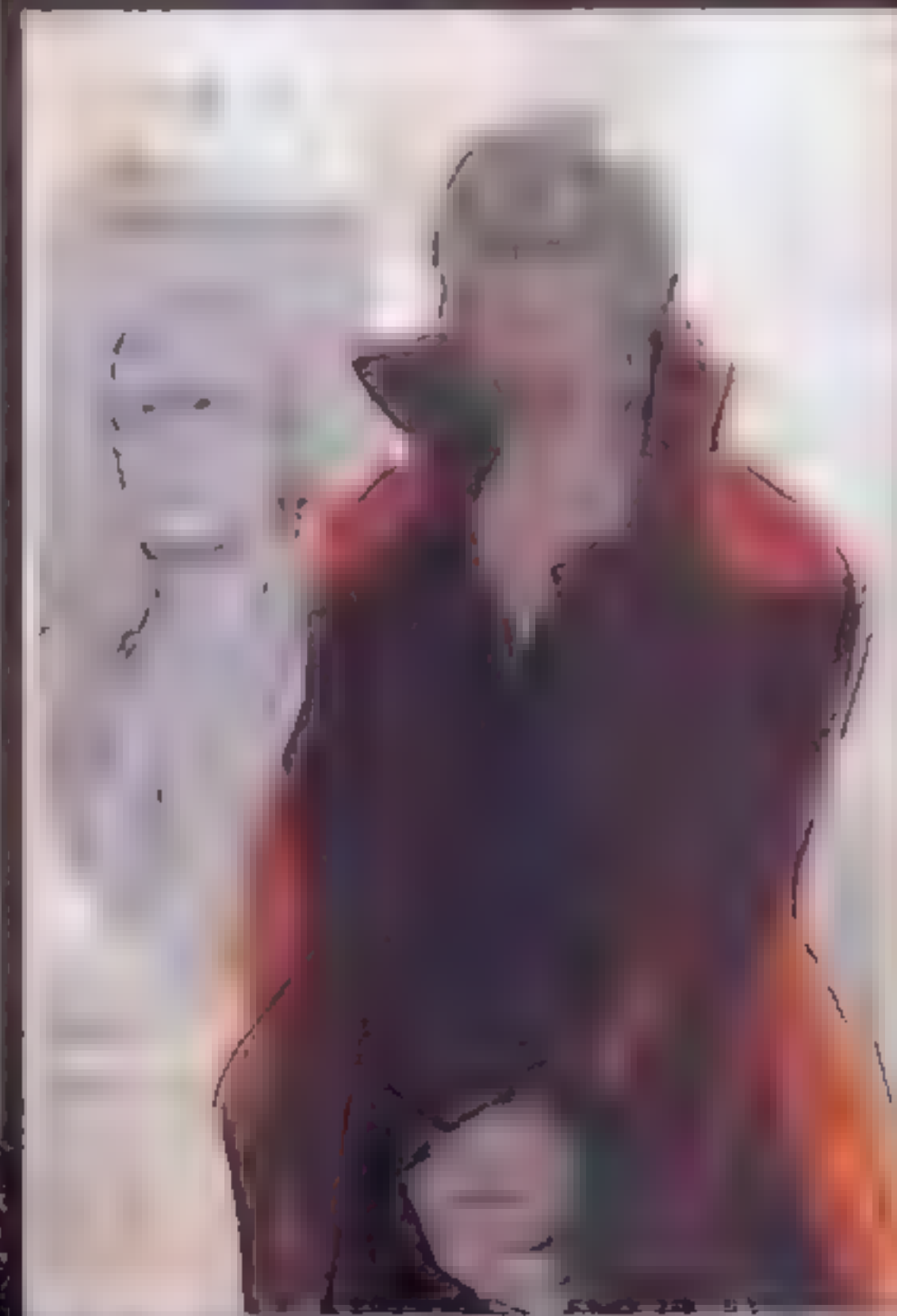
我想PS3的这个4代实验性质更多一些，但基本还是以3为基础，但丁这个角色也不例外，但目前还只是一个实验的阶段，确立一些新角色给大家的印象的阶段，有些细节的地方还需要我们进一步的确定，但现在我已经对但丁如何设计已经有了一个大致的概念，脑子里已经有了大致的设计思路，虽然之前对这个系列还不是非常了解，但我想与大家沟通之后，一定会设计出一个让大家满意，酷劲十足的形象。



“这个不是但丁的设计，似乎是一个新角色，这个人物看起来感觉是神秘神秘的，不知是何方神圣。”



“吉川画的插画，感觉男人气十足，比起以前的但丁来有些不同。”



↑但丁全身设计图，主要描绘的是服装以及其用途。看来无论怎么变这件风衣也是跟定但丁了，象征物。

吉川的说法，虽说PS3的这个4代实验性质更多一些，但基本还是以3为基础，设计也不例外。目前看来但丁的设计理念基本和3代比较相像，不过4代的时间段要在1代之后，但也并不是说要还原3代的那个世界观。小林在设计上一直强调，4代将会有很多的新要素加入，此外但丁的年龄据小林说将不会太大，从制作人的谈话中不难看出，目前游戏的制作还处于一个调整期，并没有什么太实质性的动作。

魔界戦記 ソウルア2

在经过前几代作品的成功，以及今年3月的“幻影王国”的大受欢迎，日本一终于决定推出“魔界战记”的第2代作品。作品平台将为PS2，预定2006年发售，价格未定。虽然之前的作品尤其是“幻影王国”非常受欢迎，但新作品还是准备不采用这些作品的系统，而延续2003年1月发售的“魔界战记1”的系统，并以之为基础进行游戏的开发。其世界观和基本系统都将延续上代作品，只不过游戏的背景世界变成了新的边境地带“瓦尔达姆”，故事情节当然也会发生变化。

阿迪尔



本作的主人公，17岁。是人类中唯一一个没有受到魔王泽诺的诅咒的人。对把自己的家人变成恶魔的魔王非常憎恨，决心与魔王决死一战。是个性子直的热血男儿，答应别人的事定会实践。是个非常典型的英雄性格。

罗萨琳德



魔王的独生女儿，17岁。从小就受到魔王的宠爱，自幼过的是娇生惯养的生活，从未吃过苦。这不仅使得她的性格有点怪，战斗经验也是0。而且，她一出生家门，对于人类与恶魔应有的常识根本就是……

蕾多娜



蕾多娜是作为主人公位巴尔的伙伴而出场的子恶魔，本作却是作为拥有超越魔王的魔力的魔神而出场的。相当有野心，她的目的就是来打倒魔王取得最强魔王的称号。不过似乎一直没有找到魔王，拖了一阵此事就不了了之了。

在神秘世界中发生的少年与魔王的故事

本作的故事讲述的是在边境地区“瓦尔达姆”发生的故事，原本这里是以人类为中心组成的世界，虽然也有怪物和恶魔存在，但没有对人类构成什么本质性的威胁与伤害。不过在15年前，魔王泽诺降临，他的诅咒把这里的人们都变成了服从他的恶魔，人们因此失去了人类的记忆与良知。只有一个少年幸免于难，他就是故事的主角阿迪尔……

某日，他被变成恶魔的父母叫走进行一个与恶魔的契约仪式。这种仪式中召唤出的恶魔拥有强大的魔力，与其约定的事情就连魔王泽诺也是完全不能违反的。阿迪尔的母亲就希望依靠与这些恶魔的交易，来换回自己作为人的权利。不过仪式召唤出的恶魔却是魔王的独生女罗萨琳德。虽然她并不能满足阿迪尔母亲的愿望，但却告诉了主角魔王的居住地。于是为了报父母的仇，阿迪尔踏上了打倒魔王的旅途。



一开始来像个小女孩的魔神实际上已经有一万岁了……有点不可思议，她可是真的有长这样的精灵么？

↑这种召唤恶魔的仪式中的恶魔拥有强大的魔力，与其约定的事情就连魔王也是完全不能违反的，是这个世界的封印之术。



PS2

本刊译名：魔界战记2

日本一

战略模拟

新作将基本继承前作的战斗系统

战斗系统基本上和前作一样，以战棋形式展开战斗，以走格子、选择战斗指令和回合制为系统，非常传统的一种形式。

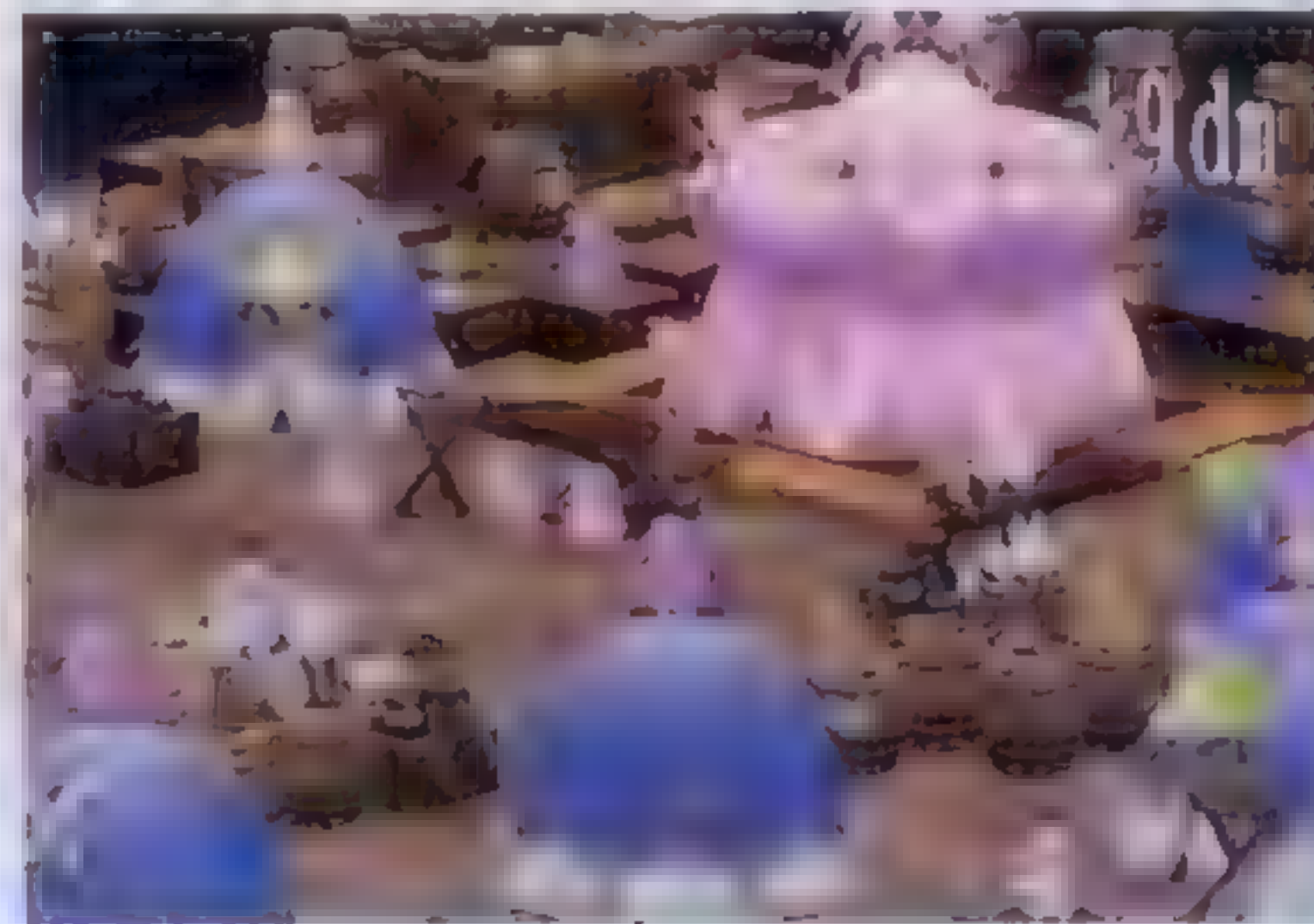
前作中最近有同伴们一起攻击敌人的“连携攻击”、以及多个角色连续攻击一名敌人时伤害增加的“COMBO”系统在本作中依然得到保留。此外前作最有性格的司库也继续登场，他的特殊技能也保留了下来。



本作中依然保留连携攻击和COMBO系统



本作中依然保留连携攻击和COMBO系统

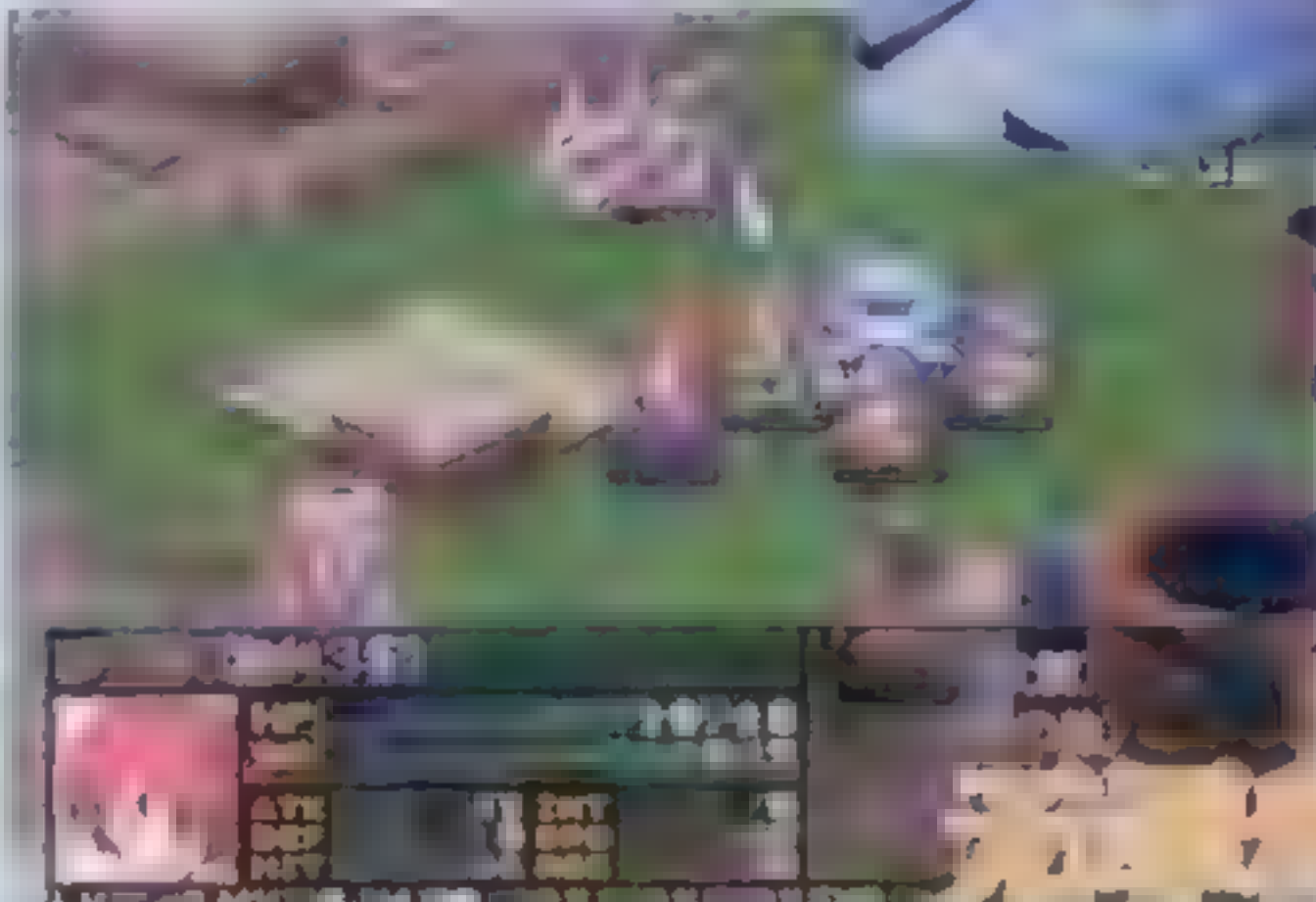


本作中依然保留连携攻击和COMBO系统

新增加的一些有趣的新要素

另外本作的新增加的新要素“裁判系统”可以说是一个亮点。在游戏中角色的某些行动会引发这个系统出现。判定成立后，法庭就会出现，进行审判。根据玩家的行为进行各种判罚的刑罚。只是这个系统到底要怎样引发，而且具体是怎样判罚，目前我们还不清楚。但一旦被判罚有罪，角色的名字就会被认定有前科，在情报画面中他的名字就会有“前科犯”的字样……听起来还是挺有趣的。

与系列前面一些作品一样，游戏中将加入一些雇佣兵，但与剧情的发展没有关系，甚至没有名字。只是在战斗中作为辅助力量，在战斗中可以使用，如战斗胜利后，可以招募到新的雇佣兵。



！辩护中？！还有陪审团……意见会起到什么作用呢？……这是系列中感兴趣的系列。

——前科3犯？汗，在游戏的世界里也有这么一说？看来无论现实还是游戏都不要犯罪为好。



游戏的角色设计依旧是由吉田老师负责！此外还有可爱的插画！

新作画面方面得到了大幅度的加强，角色的刻画更加细致入微，而且战斗中对各种魔法和必杀技的刻画也非常到位，看起来很让人震撼，很有气势。

此外作品的角色设计仍然是前作的吉田老师，值得一提的是本作选用的插画师，他们笔下的作品都非常清新，人物可爱讨喜。这些插画师原来都曾参与过《最终幻想》系列的工作，曾为《最终幻想》系列绘制过大量的人物设定和插画，他们的作品都深受玩家的喜爱。



午夜零时，惨剧再度重演……

SIREN[®] 2

29年前

在日本近海有一座名叫“夜见岛”的小岛，随着大批移民的进驻，这座荒岛逐渐兴盛起来。然而，就在一天深夜0:00的时候，海底电缆由于不明原因切断，全岛一片黑暗。第二天，岛上所有居民全部消失了。夜见岛一夜之间变得空无一人。这起事件的背后，隐藏着数不清的谜团。就这样，一直流传到现在……

大家还记得2003年末推出的《死魂曲》吗？现在它的续作又要在PS2上登场了。它是前作由于推出了中文版而在国内玩家中引起话题，不知道这一次SCE会不会再次把它中文化呢？

PS2

全新画面 全新剧情

由SONY Computer Entertainment以自己名义开发制作的恐怖冒险游戏《死魂曲2》即将在PS2上与大家见面。作为恐怖题材作品，本作在TGS上展示时注明“15岁以下玩家谢绝体验”的字样，这可不是宣传的噱头。这个游戏的体验室完全用隔音墙和黑布蒙蔽，而且玩家要戴着耳机试玩。不知道心脏有毛病的人会不会吓出个好歹来。虽然本作和前作一样使无数人体验之后不免心有余悸，但是想吃螃蟹的玩家们在好奇心的怂恿下仍然趋之若鹜。恐怖游戏就是这样，在让人担惊受怕的同时又体会到别样的刺激。说不定人性本来就是邪恶的吧（笑）。不管怎么说，前作的中文版无论配音还是翻译都还是不错的。本作如果再推出中文版，一定还会有不少人感兴趣的。不过我们目前可以关注的，仍然是该作日版的推出情况。希望中文版会在不久的将来推出。

出现了新的敌人

→这就是本作中新出现的“尸人”（丧尸）
更可怕的是，它们是更加可怕的敌人



阴暗的死亡之曲再度奏响

《死魂曲》系列的制作人外山圭一郎先生曾经参与制作KONAMI的恐怖大作《寂静岭》系列，所以SCEI的《死魂曲》也透着一阵阴森恐怖的气氛。阴暗的周边环境，时隐时现的危险，外表恶心又恐怖的敌人……这种使胃神经遭受压迫的恐怖感时常搞得玩家们透不过气来。但是这类游戏的刺激感也正是由此产生的。假如这样的作品在PS3或者XB360上推出的话，恐怕会吓死一票人吧（笑）。



用新的武器应对

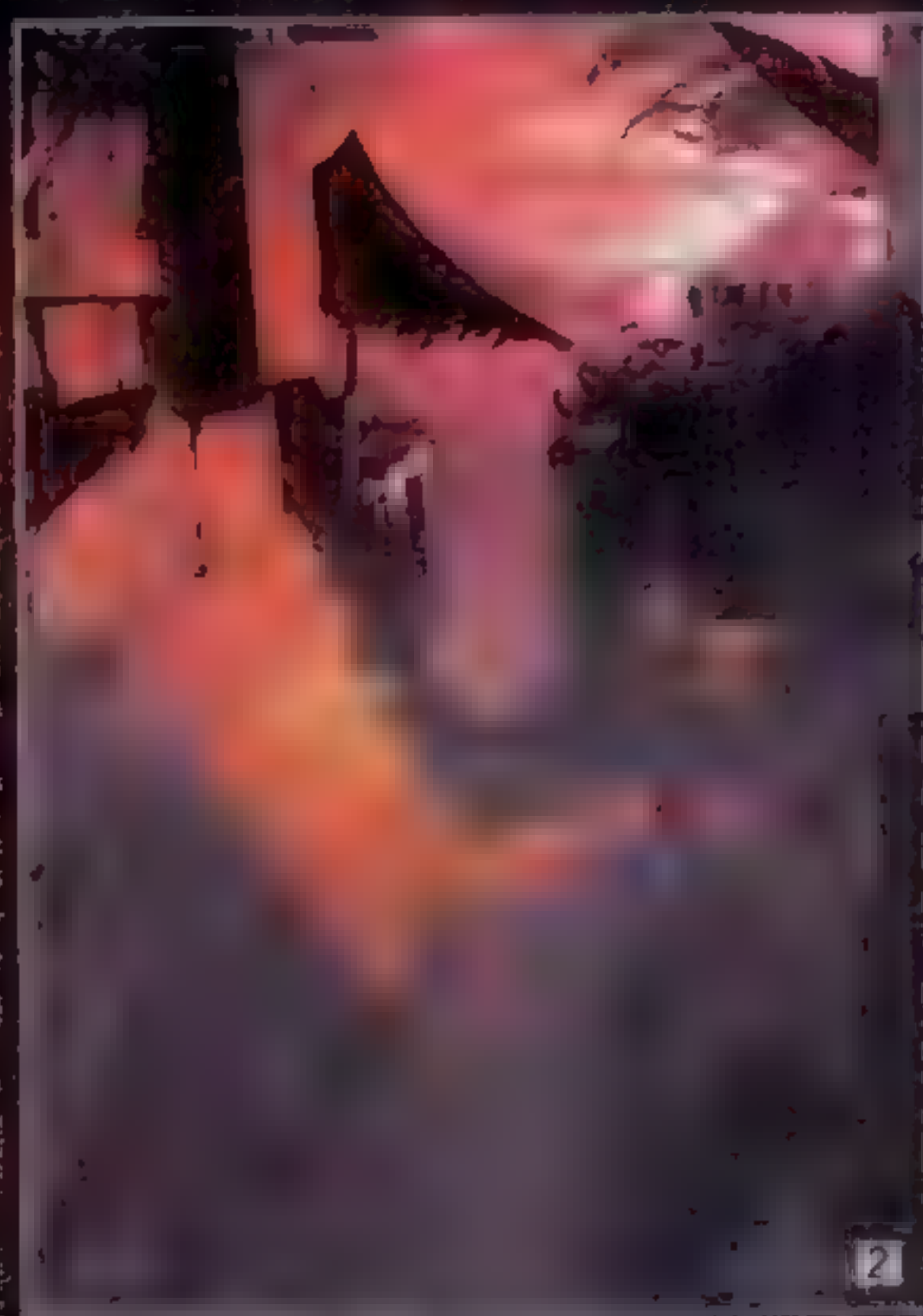


个多视角模式是本系列的特色之一。玩家在操纵主人公行动的同时会产生幻觉而察觉到其他人的行动。



→本作中出现的“尸人”将再度登场

那一夜，凄厉的警报响彻全岛 随之而来的是——

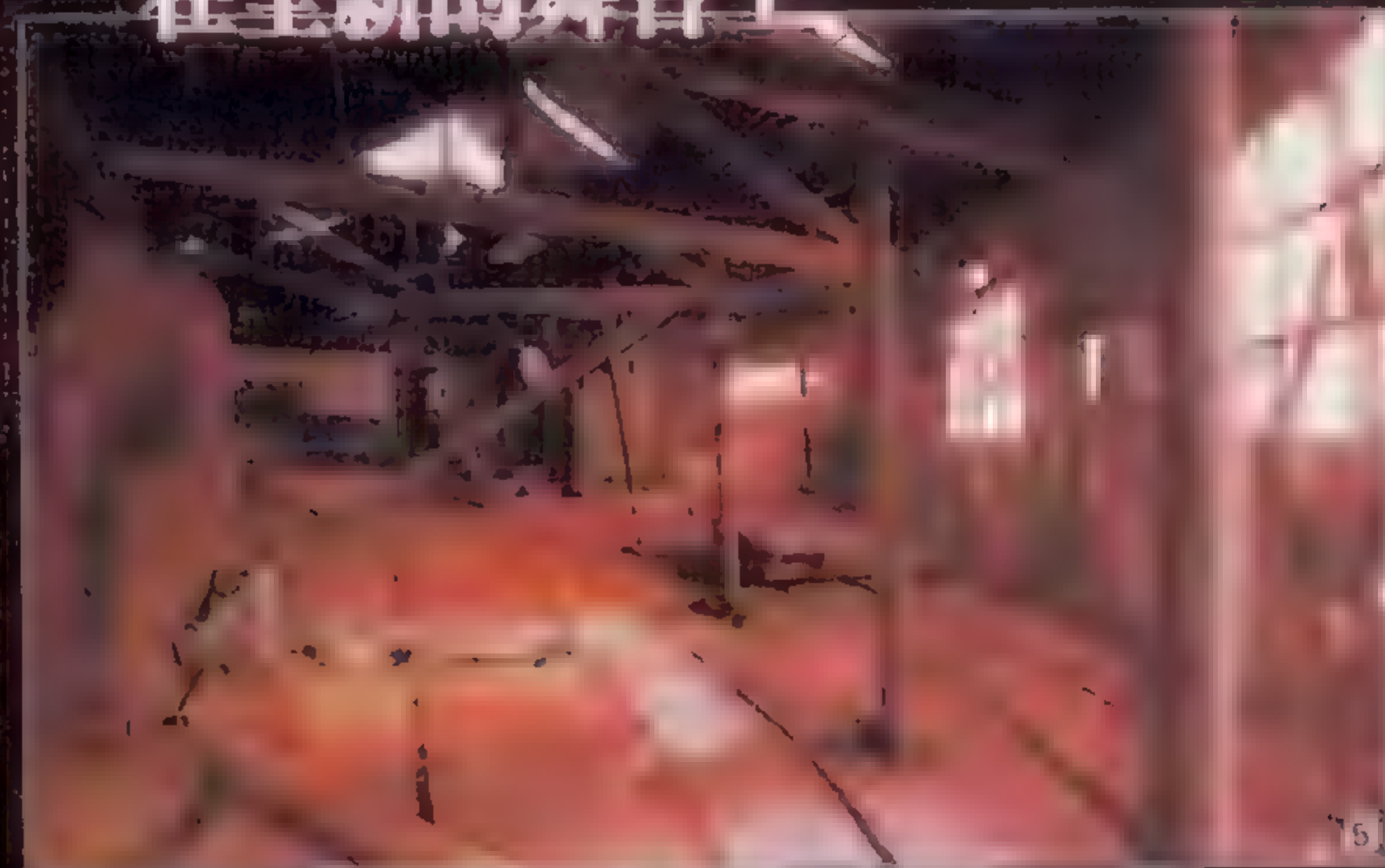


新的灾难

①游戏中的“月见岛”以前曾经与世隔绝，后来因为本土移民的到来而兴盛。②岛上的村子看上去仍然是那种传统日本村庄的样子。③本作这是故事中描绘的“冥府”的景象，那棵巨大的树上附着无数死者的怨灵。④当年月见岛是新兴的旅游景点，在岛上兴建了许多娱乐设施，现在看上去却显得阴森而凄凉。⑤光线透过窗户射进破旧洞敞的房屋里，这种物是人非的感觉使人感到压抑。



在全新的舞台上



本作营造的是一种带有“宗教”和“神话”色彩的恐怖效果。这一类游戏题材属于传统的日式惊悚怪谈，讲的多是一些灵异现象和随之而来的惨剧。在这些故事里，死亡或失踪的人会化身为鬼怪或者怨灵，向人们发动袭击。这种类型的恐怖游戏与生化危机式的恐怖有着本质的区别：一个是靠突然袭击来给人以措手不及的惊吓，一个是通过压抑郁闷的表现使玩家们处于极度恐惧的心理状态。和《寂静岭》一样，《死魂曲》营造的是一种“看不见的恐怖氛围”。所以本游戏不适合长时间游玩。

新要素大量追加 恐怖程度再度提升

本作是继《寂静岭》之后，由三上真司先生亲自监制的恐怖游戏。本作在《寂静岭》的基础上，追加了新的要素，使得游戏的恐怖程度更上一层楼。本作的主角是主角，玩家将跟随主角的脚步，探索这个充满恐怖和神秘的世界。本作的主角是主角，玩家将跟随主角的脚步，探索这个充满恐怖和神秘的世界。



在开发《死魂曲》续集的时候，外山先生提出了许多大胆的设想。考虑到不同玩家的游戏水平，外山想把新一代的《死魂曲》制作成一部难度适中、自由度大幅度提升的作品。本作和前作之间基本上没有什么联系，主人公和故事都是新设计的。由于本作的地图范围是前作的2倍，所以制作人员的数量也增加了。游戏的舞台从村子转移到海岛上，而敌人的种类也更加丰富了。除了上一代中的“尸人”之外，又追加了“暗人”。暗人与正常的人类和尸人都不同，不但拥有超过人类的体能，更拥有高度的智慧。和行尸走肉般的尸人相比显得更加危险。这些暗人有的手中持有黑色的雨伞，有的全身都包裹着棉被，看起来是十分怕光的。难道说要对付他们，就必须用发光的武器？（不会是照相机的闪光灯吧……那不成《零》了吗？）说到武器，本作中主人公和敌人对抗的手段也丰富多了。主人公可以投掷道具

打击敌人，也可以夺取敌人的武器并与之搏斗。除了前代的步枪之外，本作又追加了手枪。（越来越像寂静岭了……）不过最有效的武器应该还是棍棒之类的道具吧。日式恐怖和暴力的风格将得到更多的体现。在本作中，主人公能够以屈身的状态快速行进，动作更加流畅细腻，而且可以用主观视点完成所有的行动（FPS）。前作中独特的“视界转换”系统仍然健在。玩家可以在游戏时看到过去发生的事情，也可以感觉到敌人眼中见到的情况。在本作中，主人公会和一些动物（狗）一起行动，也可以通过它们的视角看到危险的情况。虽然玩家们可以用更多的手段对付丧尸和怨灵，但是作为人类，毕竟还是有一定的局限性，所以在关键时刻还是量力而行比较稳妥。总的来说，新的《死魂曲》将是一部超越前作的恐怖游戏，如果大家胆子足够大的话，就请继续期待吧（笑）。



次は温かい

酒の肴りろ！

[illegible]

PS2	本刊译名	最终幻想12		记忆容量未定
	发售日期	2006年6月22日	1人	年龄审查预定

年齢審査預定

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

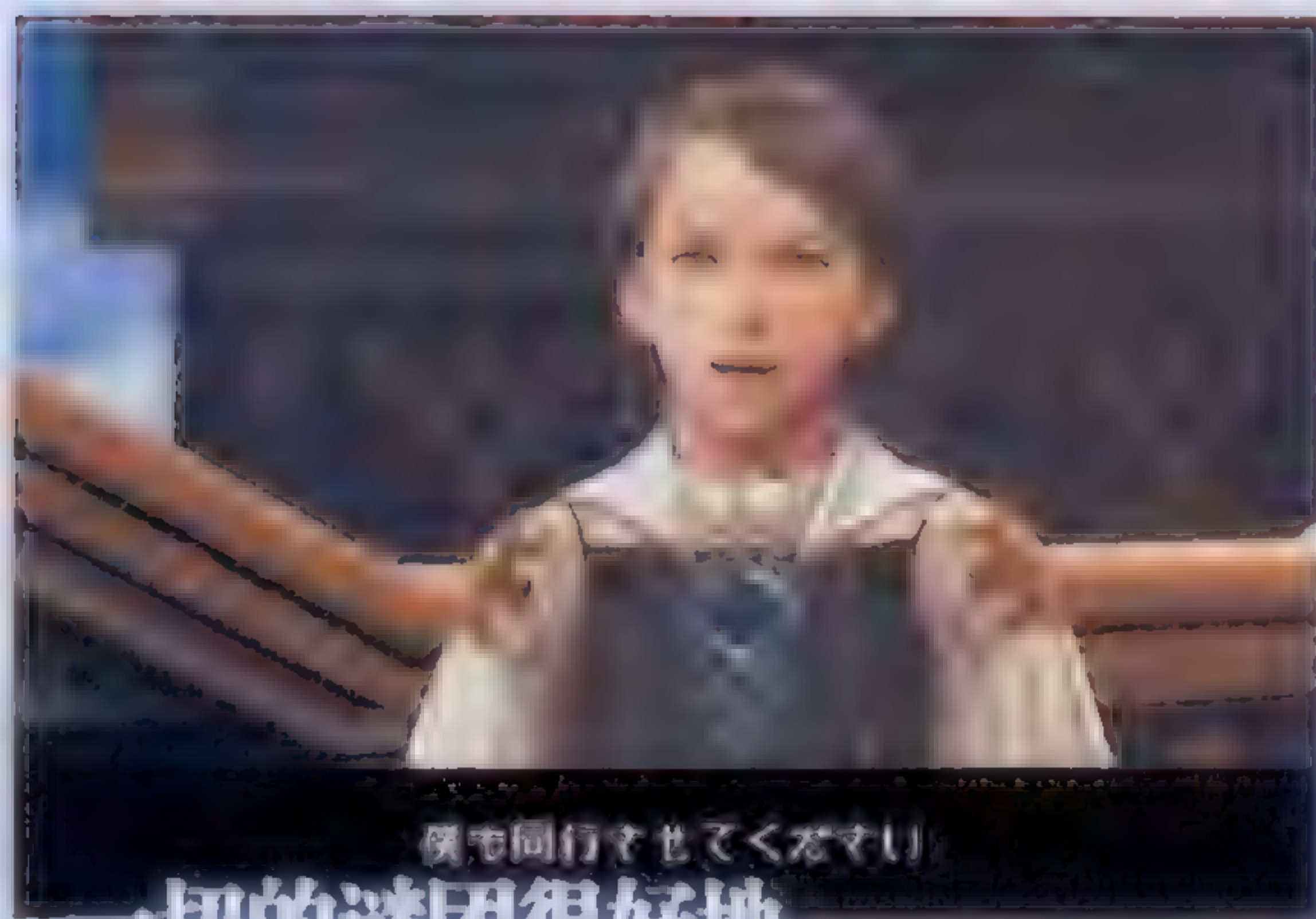
主角们的初次

その呼び方 やめて

名叫拉蒙的这个少年的出现使主角们很困扰

拉蒙

加入第三部队担任的拉蒙少年，关于他的背景一切不明，甚至连其姓名和来历都不知道。看起来是一个经济上很富裕的贵族子弟来的一看，他的打扮也很贵族化，但他却有着与年龄不相称的成熟，在战斗中出手说出来的话很令人胆寒，在这一点上看来更像是一个大人，相比之下他比那些大人一些年龄的同伴们更像是一个大人。作为一个大人而言，他不仅对于战斗有着任何的热情，而且跟同伴们走得很近。而他最让人感到好奇的就是他对“魔王”的了解，对于“魔王”的来历，以及其力量，在战斗中他们要寻找魔王，他似乎就是来加入队伍，帮助主角们又继续战斗。



侯も同行させてくたさい
一切的谜团很好地
塑造了这个与众不同的少年



「这个贵族公子一样的少年他到底是个什么样的
人物呢」这个人又有着怎样的背景呢
这一切都是个谜

因神秘的谜团有无数
未解的一个神秘少年



大がらぬ連中の仲間ではないかと

范他们到底会不会告诉他呢
这神秘的少年又到底是一个什么人物呢

编辑点评

PLAYSTATION 2

游戏名称

游戏类型

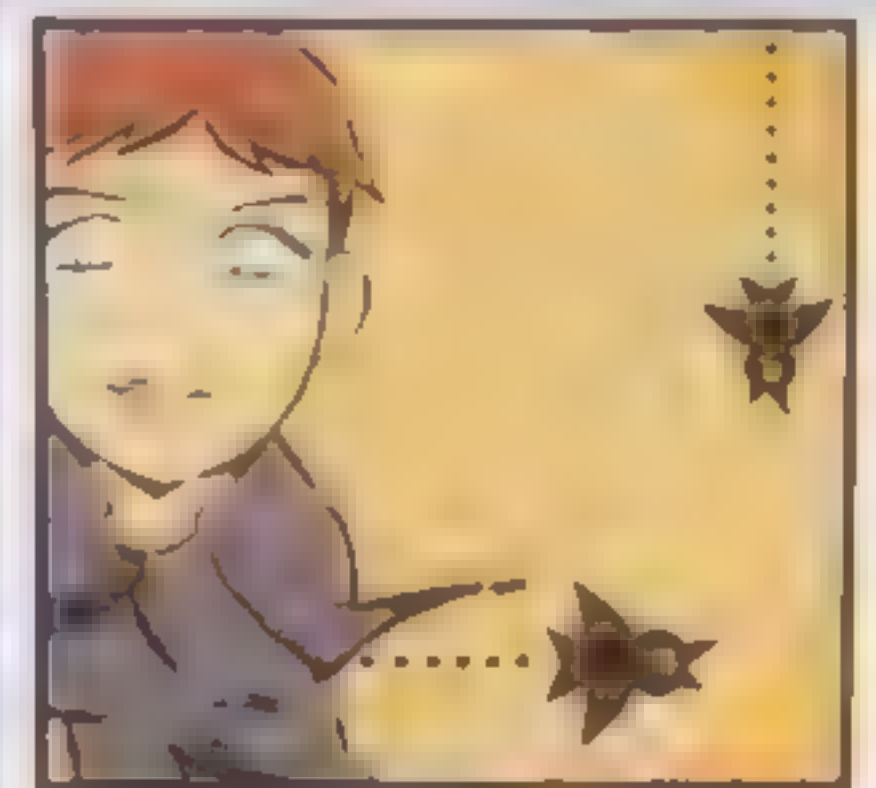
机种

版本

发售日期

9月24日

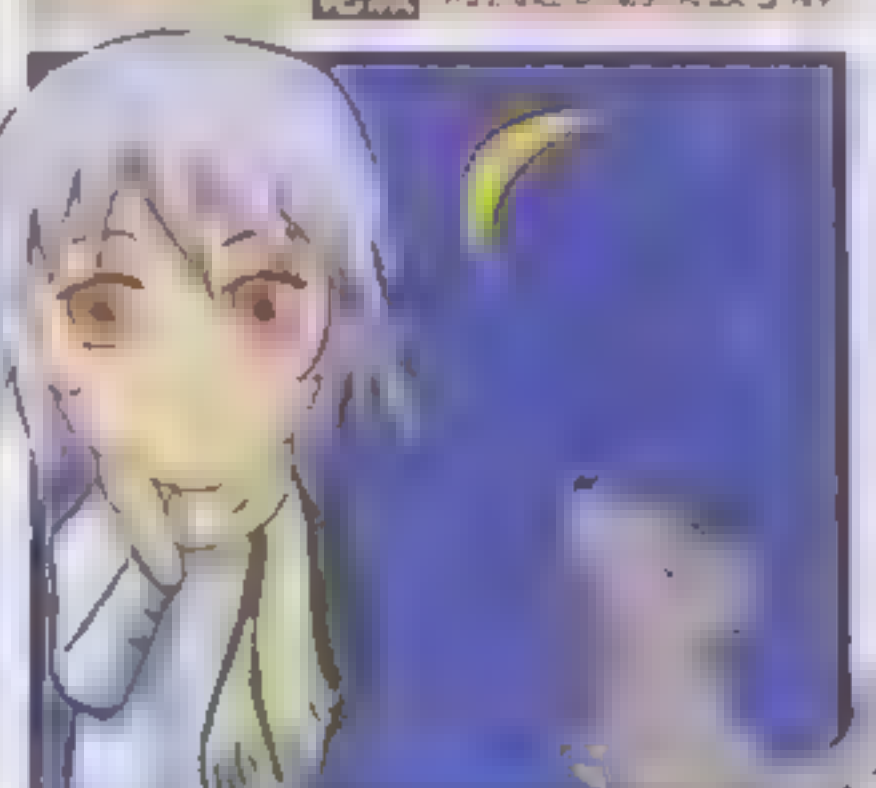
10月14日



小川 没有不玩的游戏



对这款游戏了解



面对困难毫无惧色



不抽丝剥茧不吃

怪盗史莱·库巴3 盗亦有道

Sly 3: Honor Among Thieves



PS2

DVD-ROM 2005.09.29

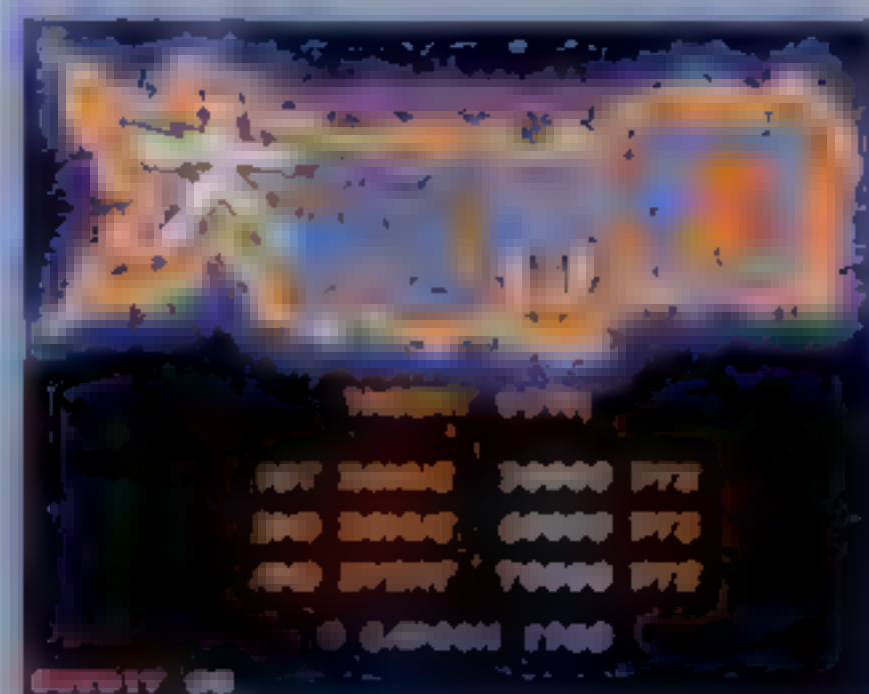
美版 113KB

这款游戏是史莱·库巴系列的第三部作品，也是该系列中最受欢迎的一部。玩家将扮演史莱·库巴，与他的伙伴们一起，在充满挑战的冒险中，揭开一个惊天动地的阴谋。

除了技术与剧情的双进步

卡普空 经典收藏集

Capcom Classics Collection



PS2

DVD-ROM 2005.10.03

美版 113KB

这款游戏是卡普空经典收藏集的一部分，收录了卡普空历史上最经典的游戏作品。玩家将体验到卡普空游戏的精髓，感受其独特的魅力。

作的收纳，更值得收藏

海豹突击队3

SOCOM 3 U.S. Navy SEALs



PS2 SOEA

DVD-ROM 2005.10.14

美版 499KB

这款游戏是海豹突击队系列的第三部作品，玩家将扮演美国海军海豹突击队的一员，在充满挑战的作战任务中，展现其英勇的一面。

品闪光的地方

炽焰帝国英雄

Kingdom Under Fire: Heroes



XBOX

DVD-ROM 2005.09.24

美版 499KB

这款游戏是炽焰帝国英雄系列的一部分，玩家将扮演一位英雄，在充满挑战的冒险中，拯救世界。

游戏本身的制作，相信1代的缺陷

这款游戏是史莱·库巴系列的第三部作品，也是该系列中最受欢迎的一部。玩家将扮演史莱·库巴，与他的伙伴们一起，在充满挑战的冒险中，揭开一个惊天动地的阴谋。

这款游戏是史莱·库巴系列的第三部作品，也是该系列中最受欢迎的一部。玩家将扮演史莱·库巴，与他的伙伴们一起，在充满挑战的冒险中，揭开一个惊天动地的阴谋。

这款游戏是史莱·库巴系列的第三部作品，也是该系列中最受欢迎的一部。玩家将扮演史莱·库巴，与他的伙伴们一起，在充满挑战的冒险中，揭开一个惊天动地的阴谋。

这款游戏是史莱·库巴系列的第三部作品，也是该系列中最受欢迎的一部。玩家将扮演史莱·库巴，与他的伙伴们一起，在充满挑战的冒险中，揭开一个惊天动地的阴谋。

这款游戏是卡普空经典收藏集的一部分，收录了卡普空历史上最经典的游戏作品。玩家将体验到卡普空游戏的精髓，感受其独特的魅力。

这款游戏是卡普空经典收藏集的一部分，收录了卡普空历史上最经典的游戏作品。玩家将体验到卡普空游戏的精髓，感受其独特的魅力。

这款游戏是卡普空经典收藏集的一部分，收录了卡普空历史上最经典的游戏作品。玩家将体验到卡普空游戏的精髓，感受其独特的魅力。

这款游戏是卡普空经典收藏集的一部分，收录了卡普空历史上最经典的游戏作品。玩家将体验到卡普空游戏的精髓，感受其独特的魅力。

这款游戏是海豹突击队系列的第三部作品，玩家将扮演美国海军海豹突击队的一员，在充满挑战的作战任务中，展现其英勇的一面。

这款游戏是海豹突击队系列的第三部作品，玩家将扮演美国海军海豹突击队的一员，在充满挑战的作战任务中，展现其英勇的一面。

这款游戏是海豹突击队系列的第三部作品，玩家将扮演美国海军海豹突击队的一员，在充满挑战的作战任务中，展现其英勇的一面。

这款游戏是海豹突击队系列的第三部作品，玩家将扮演美国海军海豹突击队的一员，在充满挑战的作战任务中，展现其英勇的一面。

这款游戏是炽焰帝国英雄系列的一部分，玩家将扮演一位英雄，在充满挑战的冒险中，拯救世界。

这款游戏是炽焰帝国英雄系列的一部分，玩家将扮演一位英雄，在充满挑战的冒险中，拯救世界。

这款游戏是炽焰帝国英雄系列的一部分，玩家将扮演一位英雄，在充满挑战的冒险中，拯救世界。

这款游戏是炽焰帝国英雄系列的一部分，玩家将扮演一位英雄，在充满挑战的冒险中，拯救世界。

游戏编辑点评

PLAYSTATION2

PS2

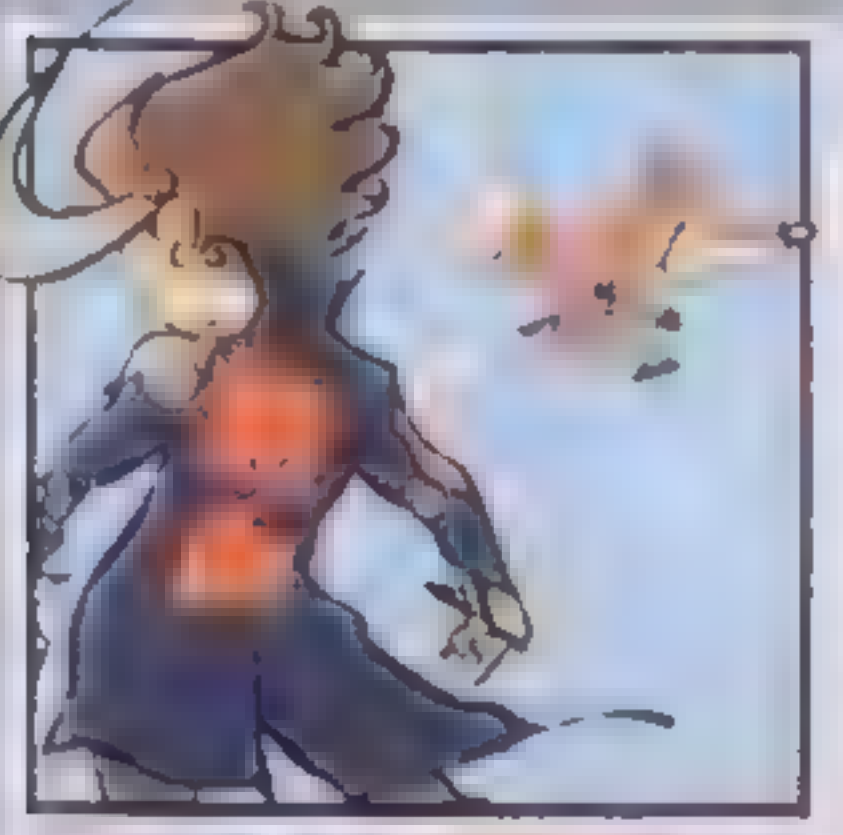
格斗

机种

游戏人数

玩家对象

9月24日 10月14日



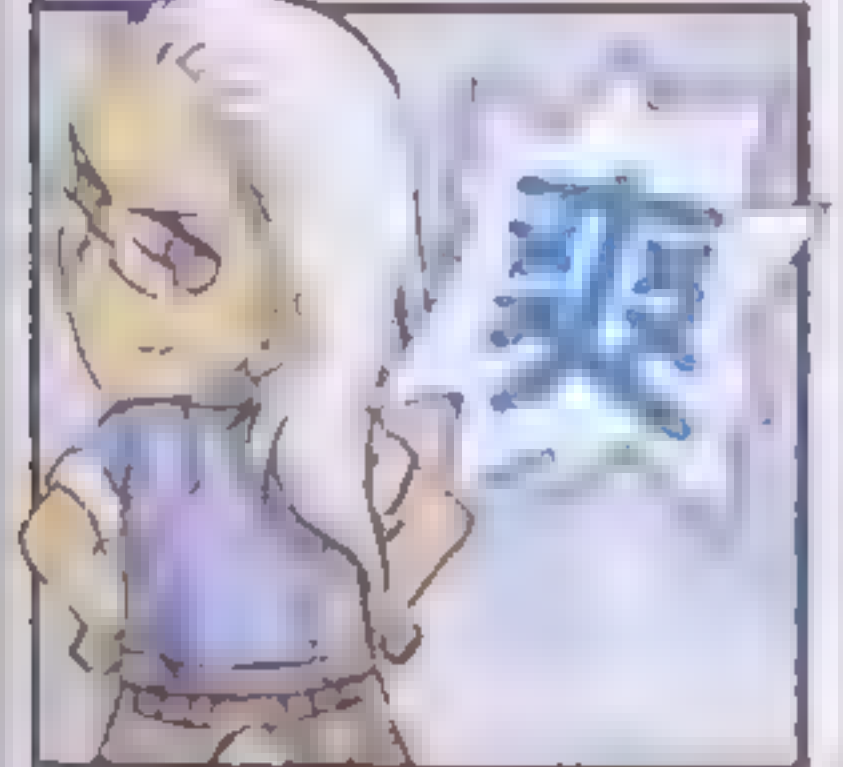
●对游戏过于投入



●游戏难度适中



●对低难度游戏无视



●对低难度游戏无视

龙珠Z爆发

Dragonball Z Sparking



PS2

动作角色扮演

10.12

卡带

2005.10.06

单人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

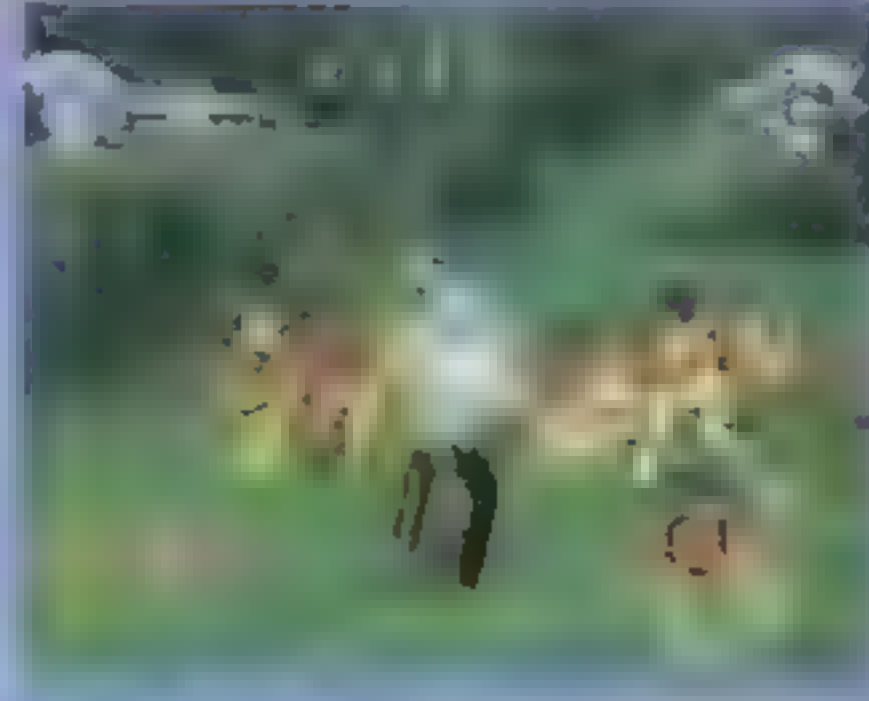
1人

1人

1人

数码指挥官

Code Age Commanders



PS2

动作角色扮演

10.12

卡带

2005.10.06

单人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

终极蜘蛛侠

Ultimate Spiderman



PS2

动作冒险

2005.09.26

DVD-ROM

单人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

超级火枪英雄

GUNSTAR SUPER HEROES



GBA

动作射击

2005.10.06

卡带

单人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

1人

作为龙珠Z系列来说，这次的《爆发》可以说是龙珠系列中销量最高的作品。游戏是由BANDAI发行的，实际制作公司是动作游戏厂商SPIKE。游戏本身采用了龙珠系列的格斗要素与动作游戏的操作，制作会更加的成功。游戏的画面与画面表现能力超强，让我们这些龙珠FANS感动到落泪。重现经典剧情的剧本模式也充满了挑战性。龙珠动作类型游戏的最强作。

加上龙珠在我园可怕的影响力，这款游戏来都不乏支持者。抛开这些，游戏的素质非常不错。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

BANDAI在PS2上制作的龙珠Z系列游戏无论是质量还是人气上来讲都是相当不错的，这次的“爆发”再一次给我们带来了惊喜。游戏系统和前几作基本类似，故事模式、武道会模式、挑战模式等。不同模式下有不同的乐趣。一共90名登场角色的超豪华阵容可以看出厂商的厚道。同时也大幅加强了游戏可耐玩性。本作绝对是一款老少皆宜的佳作。

作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

实在不都是SE本社的作品。新在本作中可以说是失败的。否则绝对不可能出现游戏水准这么大的下降。游戏的画面确实比较出众，对本作的格斗要素也有很好的体现。但游戏最重要的战斗系统却做得一般。在游戏进行的时候，需要不停的按键点击。在游戏中，角色的移动没有进行很好的解决，在作战中经常会出现敌方角色打出观察范围的情况……失望。

总的来说SE是很想打造一个全新的龙珠系列，而且本作的剧情在龙珠系列中的比重还是比较小的，很多角色都没有出现。虽然想向龙珠靠拢，但游戏的质量却让人失望。以ARPG形式进行的游戏，在龙珠系列中还是第一次。游戏的画面确实比较出众，对本作的格斗要素也有很好的体现。但游戏最重要的战斗系统却做得一般。在游戏进行的时候，需要不停的按键点击。在游戏中，角色的移动没有进行很好的解决，在作战中经常会出现敌方角色打出观察范围的情况……失望。

SE想打造的龙珠系列三部曲，本作的剧情只能算是整个系列的冰山一角。世界轮回和万有引力之设定虽然谈不上多俗套，但新意不大。ARPG式的战斗系统，在龙珠系列中还是第一次。游戏的画面确实比较出众，对本作的格斗要素也有很好的体现。但游戏最重要的战斗系统却做得一般。在游戏进行的时候，需要不停的按键点击。在游戏中，角色的移动没有进行很好的解决，在作战中经常会出现敌方角色打出观察范围的情况……失望。

作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

当年财宝公司在MD平台上推出的火枪英雄。达到了超过MD硬件水准的地步。而作为GBA平台的硬件实力，是要比MD平台超过很多的。所以在本次作品的画面表现上，是要远远超过当年的MD版的。但可惜的是，画面的提升让作品操作感与内容的水准有了少许下降。特别是在攻击属性上，出现了射击与身体攻击分配不平衡的问题。而游戏总体来看，在HARD下还是很可怕的。

作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

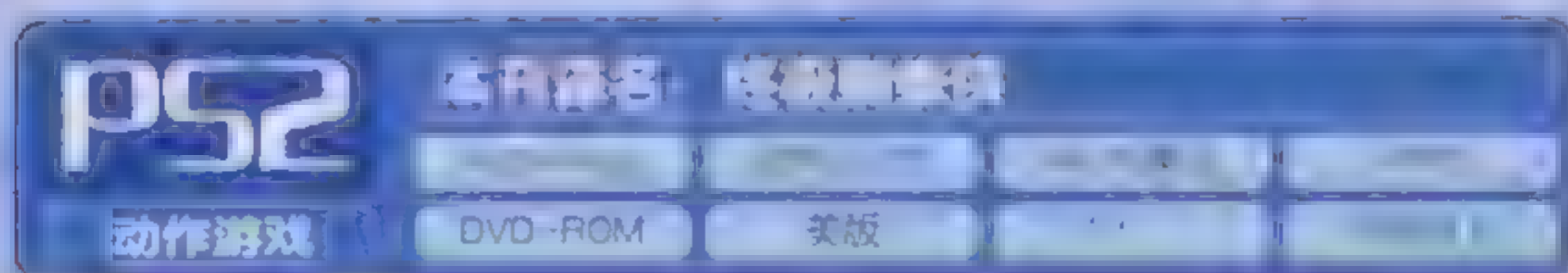
作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都

作为一款龙珠Z系列游戏，它的画面设计非常成功。尤其是游戏的剧本模式，基本上所有的重要人物都能出场，无论你支持谁也都会感到比较过瘾。此外游戏的模式也非常丰富，基本上这款游戏该有的模式全都有了，无论是单人还是多人游戏，都



ULTIMATE SPIDER-MAN

将动漫或电影改编成游戏的现象已经可以用泛滥来形容了，不过最近推出的几款此类欧美游戏素质确实不错。其中最大的原因可能就是摒弃了以往动作游戏关卡制的设定而改为非常自由的世界观，对角色动作的刻画也更加细腻，前不久的绿巨人和这次的蜘蛛侠都很值得一玩。



本作自由度很高，玩家推动剧情发展的同时也可以随时随地在诺大的纽约市中救助扶伤、惩治邪恶来履行一个超级英雄应尽的义务。游戏中按SELECT键是打开地图，地图上绿色带有“M”标记的是剧情任务，其余标记则分别是支线任务、隐藏要素收藏、各种小游戏等等，这里列出常见的支线任务。



轮流扮演英雄与恶棍

如果因为游戏名称就以为本作的主角仅仅是蜘蛛侠一个的话那就大错特错了。本作可以说是双主角系统，玩家需要根据剧情的发展轮流在两名主角之间切换操作。不过这另外一名主角可不是蜘蛛侠的伙伴，而是蜘蛛侠的头号对手毒液Venom！基本的按键操作就不在此介绍了，游戏中会有详细提示的，两者的键位对应作用也差不多，下面仅就两者使用上的异同做一个简单的分析。



蜘蛛侠

身法非常灵巧，靠速度吃饭的家伙。不论是□键的拳打还是△键的脚踢都是三招一食，攻击速度很快，但是攻击力不强，攻击范围较窄，同时很难产生击飞效果。所以在面对多个敌人时一般不要自接近身肉搏，而是打两下就马上按△在空中再按△键用飞踢攻击，切忌不要呆站着与敌人死磕，多跳多闪才是正途。



毒液



毒液的攻击力比蜘蛛侠要强得多，攻击范围也比较广，同时他的攻击速度也比蜘蛛侠慢。不过毒液的攻击力虽然强，但是他的攻击范围也比较窄，同时他的攻击速度也比较慢。所以在面对多个敌人时一般不要自接近身肉搏，而是打两下就马上按△在空中再按△键用飞踢攻击，切忌不要呆站着与敌人死磕，多跳多闪才是正途。

定的击退附加；不过同样这套连击的硬直比较明显，对付杂兵完全没问题，但用来对付BOSS尤其是很灵活的BOSS时就需要在准时机及时进行跳跃躲避，总体来讲这套连击非常强力好用，推荐！对付杂兵时先按○键将其抓起来再进行攻击或者用连击。

常见支线任务一览

本作自由度很高，玩家推动剧情发展的同时也可以随时随地在诺大的纽约市中救助扶伤、惩治邪恶来履行一个超级英雄应尽的义务。游戏中按SELECT键是打开地图，地图上绿色带有“M”标记的是剧情任务，其余标记则分别是支线任务、隐藏要素收藏、各种小游戏等等，这里列出常见的支线任务。

救助伤员

在纽约市中救助伤员，我们只需将其打晕，然后在规定时间内赶到医院门口，将伤员交给医护人员即可。

见义勇为

在纽约市中见义勇为，我们只需将其打晕，然后在规定时间内赶到医院门口，将伤员交给医护人员即可。

维护交通

超速行驶、酒后驾车，遇到这种情况就得追过去跳起爬到车子顶上将车停住再帮里面的司机们“冷静冷静”……

高空救人

在纽约市中高空救人，我们只需将其打晕，然后在规定时间内赶到医院门口，将伤员交给医护人员即可。

追捕战斗

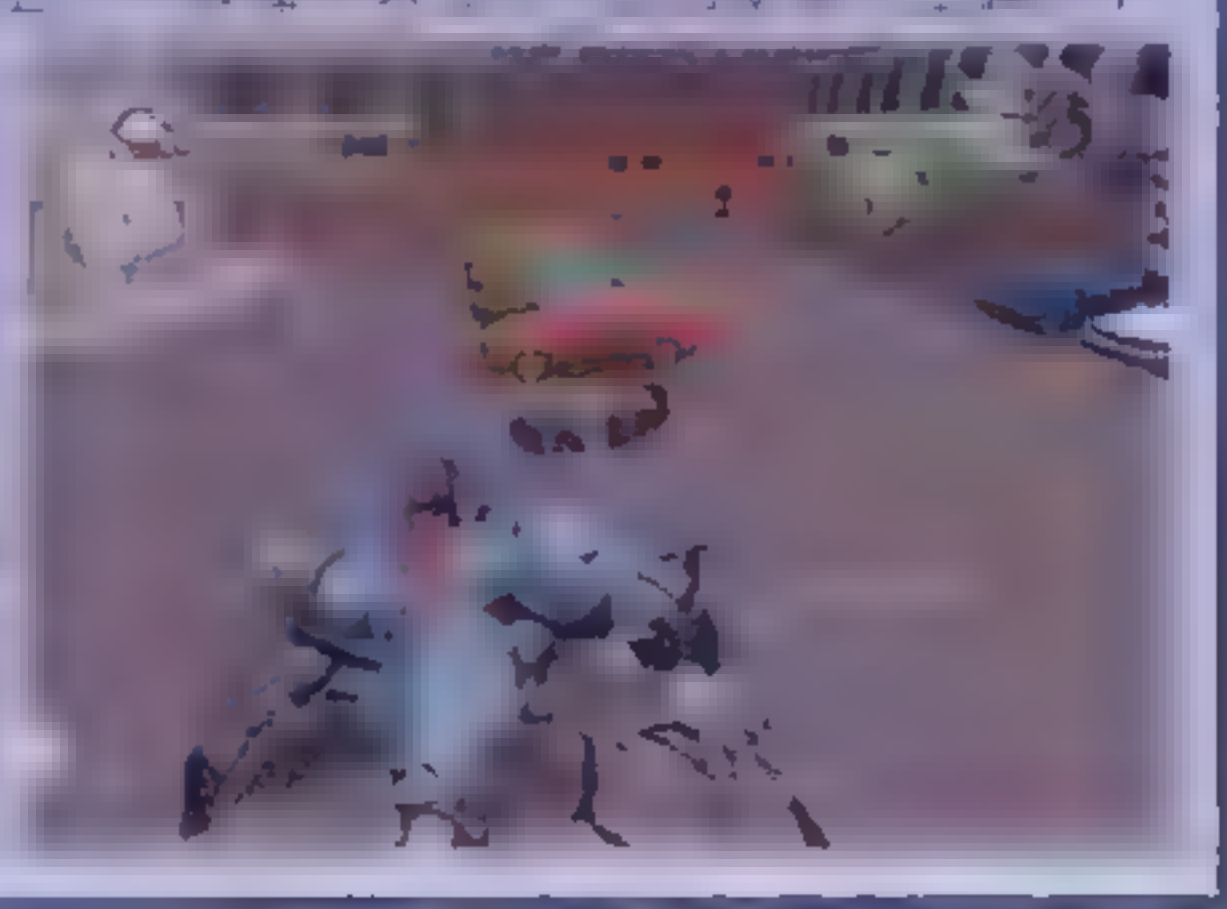
在纽约市中追捕战斗，我们只需将其打晕，然后在规定时间内赶到医院门口，将伤员交给医护人员即可。

赛车游戏

根据提示尽快地不断赶往指定地点，根据玩家的完成时间可得到相应的奖牌。

BOSS战举例讲解 (VS R.H.I.N.O.)

与R.H.I.N.O.的战斗可以分为三个部分，第一部分需要一边追赶它一边救助沿路的市民，根据提示在规定时间内完成操作即可。第二部分需要及时阻止其破坏一个大油罐，首先它会背对着我们弯腰搬油罐，此时它会暴露出背上的弱点（蓝色发光部位），跑过去跳起按○键蜘蛛侠就会趴在它背上，趁机攻击打它的背部它就会停止破坏慢慢站起，注意当它快站直时要马上跳开，等它站直后再攻击才有效，期间不断躲避即可。打掉其一半以上HP后它就会发飙并不断进行冲撞，及时躲开，几次后它就会撞进墙壁（或撞进路边的障碍物，如：车中的极品……），抓住机会攻击，重复几次即可。



Topspin中的画面几可乱真。是我们对这款迄今为止最为专业的网球游戏的第一印象。而玩家只要操作一下，就会明白它的逼真不止画面而已。



有僵硬的感觉。配合场地中建筑屋与人物本身造成的光影特效，整个人物感觉逼真而不故作。而对于网球运动来说，基础场地设置就非常多样，本片中，像网球场、排球场、足球场、篮球场等，在画面中就出现了很多，就连游泳池、高尔夫球会所等休闲场所也都有出现。

——《网球王子》的导演武井雄

由于球的落点与角色之间的距离视操作者移动而定，以往的网球游戏用击打范围来草草地解决，而本作却以人体自然伸展来达到人与球的合理击打，在动作方面更结合不同的落点与位置形成多彩的击打方式，令人拍案叫绝。而游戏中除了用基本键位与方向配合实现了正、反手抽击，网前小球，高调等综合网球技巧，更在有效击打后能够积攒己方的“ITZ”值，如积攒够的话在击打球之前点击R1，控制能量到中段时击打便能实现risk shot。作为TOP SPIN的独特要素，ITZ在使用时如能量不足，或控制不当，则会下网或OUT，但如果在比赛过程中合理控制ITZ值，关键时刻使用会成为左右胜负的关键。

星分别在发球、网前截击、底线击球和发球上网这四项网球关键数值上有着明显的优势。即使不说这四项目数值更是对网球比赛战术和技术的操作要素,对于真正了解网球的玩家,只观察一下参数数据,就能对球员的特点有所对应,便一定会对制作小组的用心和他们对网球文化认识所折服。TOP SPIN 网球游戏是网球爱好者不可错过的佳作,让已经对网球运动情有独钟的玩家能进一步了解自己的网球技术,并能在游戏中体验到网球的乐趣。

与其他体育游戏对战平台不同的是, TOP SPIN的网络对战是可以实现世界虚拟比赛排名的, 对于虚拟杯赛的投入到最后可以获得真实的名次。想为国争光的玩家, 一试身手的时候到了, 可不要小看网络上的玩家素质, 高手是层出不穷的, 曾在几场网络对战中, 基本上都



BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

XIB

本刊译名：战火兄弟连 血肉丰碑

第一人称射击



游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。

"MISSION"只是游戏的一部分 用鲜血浇灌出胜利的果实

战题材作品再度强势登场

在《使命召唤》系列游戏大获成功后，战题材作品再度强势登场。《战火兄弟连》作为一款第一人称射击游戏，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。

任务：在诺曼底地区突围！



在游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。

和之前两款同类作品不同，《战火兄弟连》是一款第一人称射击游戏，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。

目标：在残酷的战场上生存！



在游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。

游戏的基本操作

左摇杆：移动；右摇杆：瞄准；A：射击；B：换弹；L：战术动作；X：蹲下；Y：趴下；R：瞄准；Back：查看敌我状况；Start：游戏菜单。



打倒法西斯！自由属于人民！



Checkpoint 3 YOU ARE NOT A SUPERMAN

在游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。玩家需要利用自己的智慧和勇气，在残酷的战场上生存下来。



在游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。

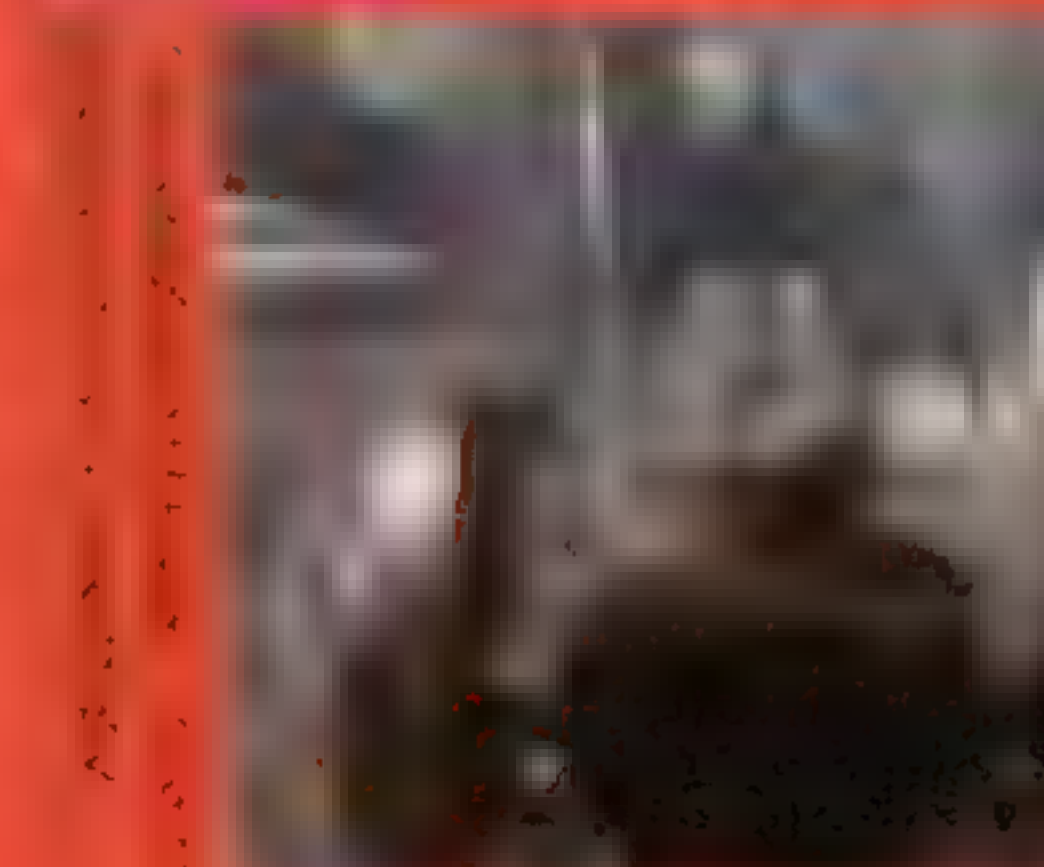
避其锋芒 攻其不备

那么怎么才能在残酷的战场上生存自己，消灭敌人呢？答案是：不要只盯着自己手里那点力量。在游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。

在游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。

故事发生在 D-DAY那天凌晨

在游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。玩家需要利用自己的智慧和勇气，在残酷的战场上生存下来。



在游戏中，玩家将扮演一名士兵，在诺曼底登陆后的战场上，与德军展开激烈的战斗。



即时战略

在大門外，古道上，他正靜靜地站著，等待著。他看到那輛車在路旁停下來，一個穿著制服的人走了出來，他走上前去，遞給他一個信封。那人接過信封，看了他一眼，然後轉身走了。他看著那人走遠，然後轉身走進了那間屋子。他看到那個人走了進去，他走上前去，遞給他一個信封。那人接過信封，看了他一眼，然後轉身走了。他看著那人走遠，然後轉身走進了那間屋子。

operation: 禁烟行动 获得 1 票, 剧情继续向前发展

[illegible]

Pub：酒吧。在酒吧中有两个选项：选择Eavesdrop on soldiers（倾听士兵谈话）可以得到一些信息；选择Hire mercenaries（雇用手下）则会列出当前可雇用的角色列表，包括他的姓名、等级、技能等。选定一个角色之后，他会向你要求一定数目的酬金，你可以选择同意、讲价、拒绝或者以后再说。注意如果选择讲价但是出价过低的话会激怒他，这样就失去雇佣他的机会了。在

Figure 6 shows the results of the analysis of variance for the effect of the different factors on the response variables. The analysis was performed using the GLM procedure in SAS (SAS Institute Inc., Cary, NC, USA). The model included the main effects of the factors and their interactions. The response variables were the mean values of the parameters measured at each time point. The significance level was set at 0.05.

想要进入战场，对于你手下的部队还有一定限制。例如某些战场需要有弓兵部队才可进入，某些战场要求至少有三支部队才能进入，等等。选定一个战场后按A键，进入部队选择界面。强制参战的部队名字后面会有一个锁形的图标表示。选好参战部队之后，按START键就可以开战了。

在战场上，没有遇到敌人的时候就是行军界面。如果你手下有多支部队，可以按L键或者R键在它们之间切换。用左摇杆控制白色的光标，再用A键设定目的地，绿色的线条表示你的部队当前所行进的方向。如果按下Y键，则会让所有的部队一起向目标移动。按B键可以让部队原地待命。按X键可以显示当前的任务。

黑键可以控制队形。按白键让部队散开，速度会加快，但是防御力降低；按黑键反之。对于进攻攻击部队，黑键和白键的作用则是控制或者扩大攻击范围。按下十字键可以打开指挥、科技菜单，也可以从屏幕上方选择部队攻击。按下F键打开地图，按下E键打开物品栏。

[illegible]

在战斗中,绿色的部分表示健康兵力,红色的部分表示伤兵,伤兵可以通过治疗技能来恢复,但如果继续受到攻击的话就会死亡。如果主角带领的部队兵力降为零,战斗就失败了。屏幕下方的长条显示的是能量值。按Y键使用特殊攻击需要消耗能量值。当能量值高于200时,还可以按下黑键或者白键,召唤副官使用



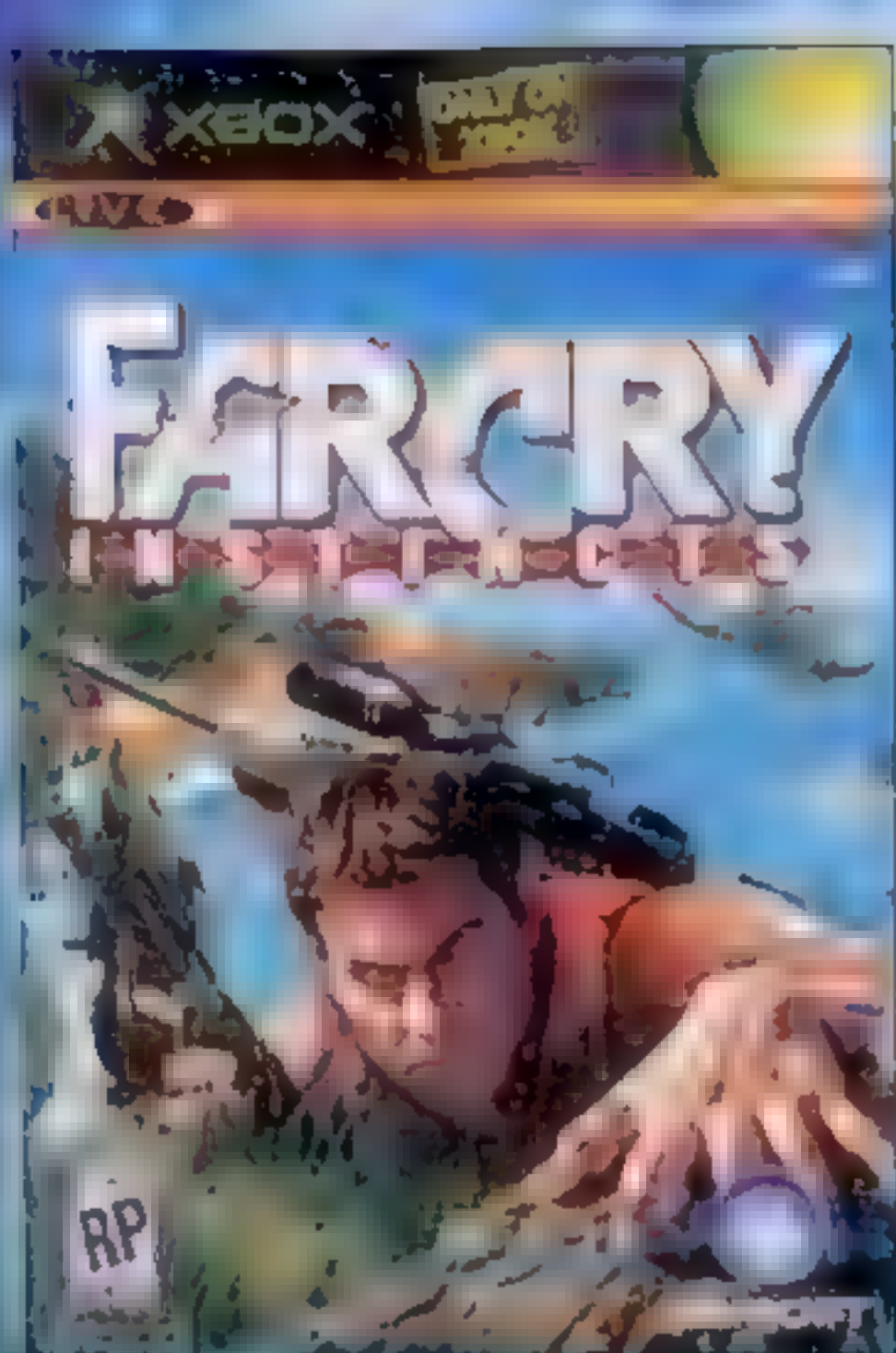
特技。在行军和战斗中能冒值都会。

在本游戏中,各兵种之间的配合和战术的利用都是非常重要的。战斗中按下Ctrl+数字键和R键切换不同的部队,并随时注意部队的位置。要注意的是兵种相克。例如弓箭兵对飞龙兵、长枪兵对骑兵,都有绝对优势。其次是地势和天气,例如弓箭兵站在高地射击可以提高攻击力,但是在树林地形中则攻击力减半。在每支部队的名称右边的图标表示该部队当前的战斗状态,短剑表示肉搏战,弓箭表示远程射击。如果看到自己的弓箭部队正处于肉搏战状态,就应该赶快让步兵前去掩护,并且让弓箭部队撤离,拉开距离之后再射击。

另外要注意的一点是，当主角进入肉搏状态时，行动范围会受到限制，无法自由脱离。此时就只能按下SELECT键打开地图后在地图上指定目的地。在需要紧急撤退、或者到另外的地点支援弓箭部队等情况下，就要用到这一技巧。

战斗结束后会得到金钱和经验值，用于升级。

文责/荇菜



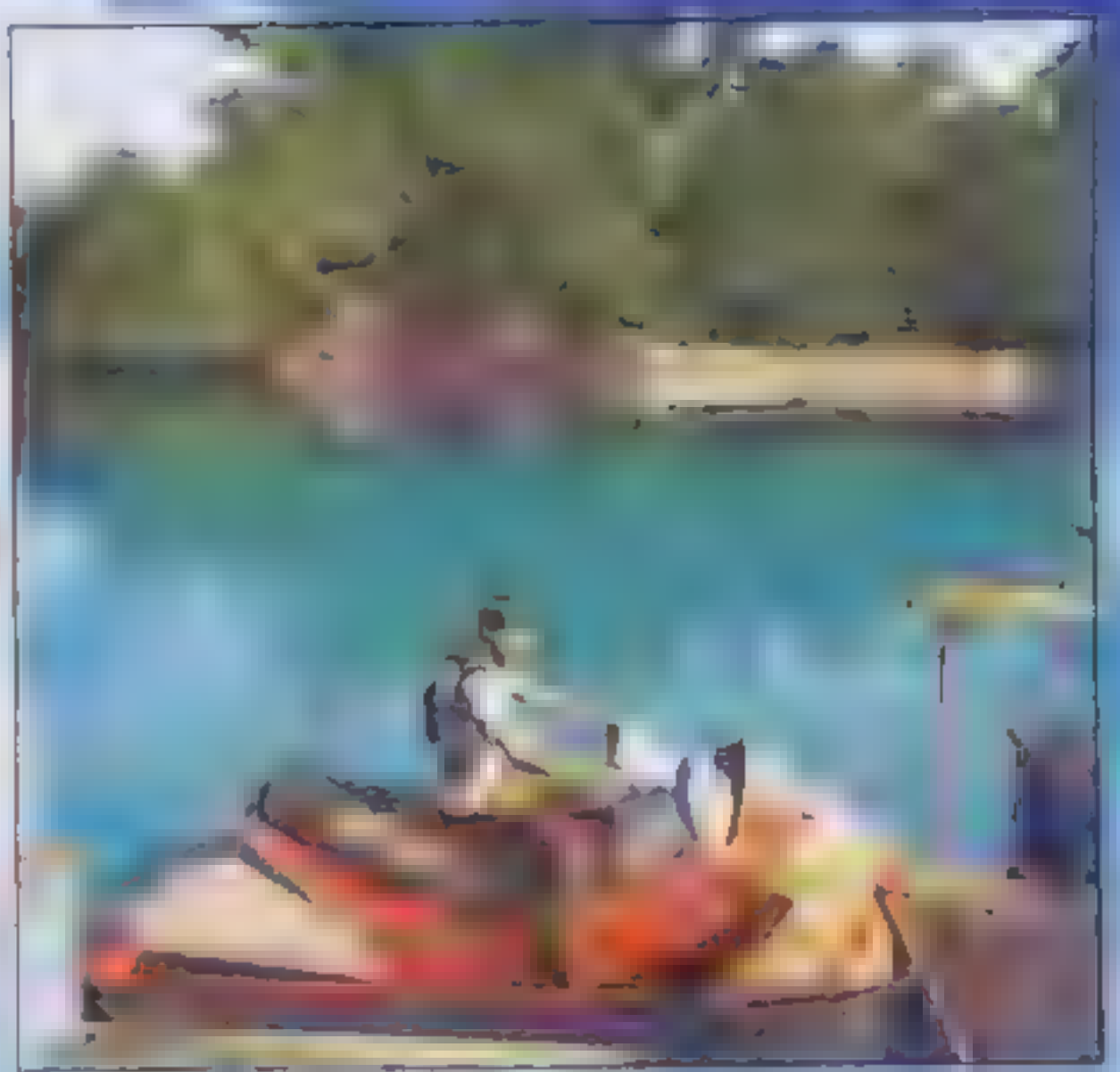
FAR CRY INSTINCTS

去年UBI SOFT发售的《孤岛惊魂》得到了玩家的一致好评，最近它也推出了家用机版本：《孤岛惊魂·本能》。

XB

本刊译名：孤岛惊魂·本能

第一人称射击



的海盗，怡人的景色，还有一个美女记者相，对于主角Jack Carver来说，这里似乎就是天堂了。但是，岛上隐藏着许多不可告人的秘密。

遵循求生本能!!

作为一个FPS游戏，本作中除了一般的射击、战斗之外，还有许多特殊的操作，例如潜行、设置陷阱等等。接下来就让我们一起体验一下游戏中故事模式的练习关卡，并且掌握一些基本的技巧吧！

CHECK 1 飞来横祸



你是Jack Carver，一艘小渔船的船长。这一天女记者Cortez租你的船来到一个风景秀丽的小岛附近。你在这里听说过关于第二次世界大战残存的武器库的传言，而附近似乎还有军队驻扎。Cortez小姐显然对这个小岛非常感兴趣。她要求你将船再行驶近一些。但是你出于安全的考虑拒绝了她的要求。执拗的Cortez独自驾驶摩托艇离开了，而你则在船上小睡等待她的归来。

直升飞机的轰鸣将你从梦中惊醒，而它居然毫无征兆地向你发起了进攻！小船被轰成了碎片，而你唯一的生路就是尽快游到前方的小岛上。用左摇杆控制方向，右摇杆控制视角。屏幕的左下角的数字显示了你的体力，遭到攻击就会损失体力。当体力降为0的时候当然就是挂了。右边的数字则是你的防弹衣耐久度，不过现在你并没有装备防弹衣。这两个数字的上方圆形区域是你的雷达，它指示了附近的各种目标。是你求生的好帮手，雷达上的蓝色圆点表示你当前的目的地，按照它的指示前进就不会迷失方向。从前面游上岸之后，你进入了一栋废弃的建筑物中。

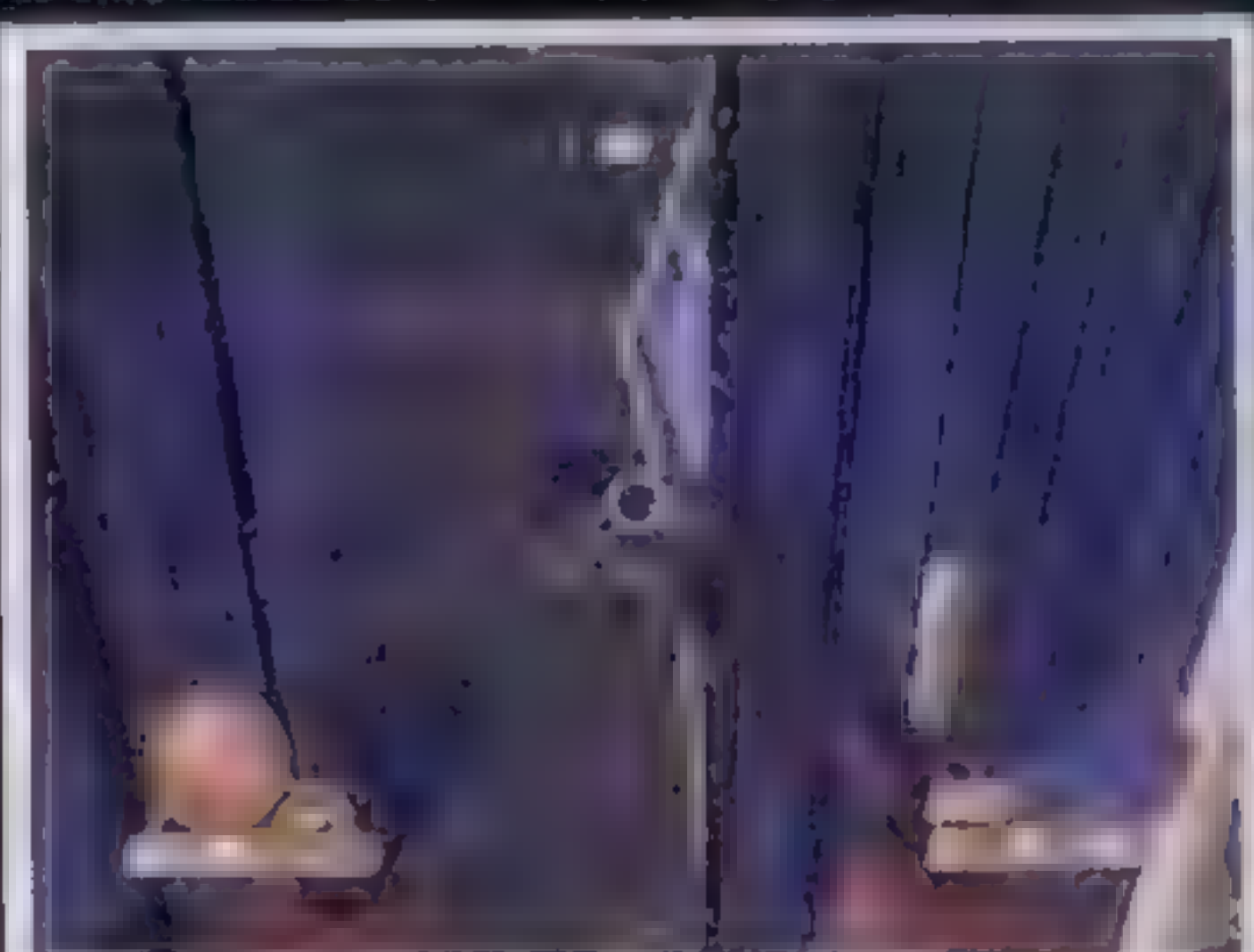
按B键推开挡路的油桶，在左边角落找到了一架梯子。将左摇杆推向梯子的方向，并且用右摇杆调好角度就能爬上去。从另外一边跳下之后，你在下一个房间的地面上发现了一个医药箱，它可以用来补充体力。右边的路被箱子堵住了。按一下左摇杆，进入下蹲状态就能从箱子下钻过去。前面的门缝更加低矮，必须匍匐前进才能爬过，按住左摇杆不要松开，保持一两秒钟就能进入匍匐状态。雷达右边的人形图标表示了你当前的行动状态。从右边的通道出去，再游过一个水潭之后从山壁垂下来的青藤爬上去。

向前走不远，你遇到了一个敌人。附近的敌人也会在雷达上以圆点的方式表示出来，而圆点的颜色则表示了他们的警戒状态。绿色表示无戒备，黄色表示有所警觉，橙色表示高度戒备，而红色则表示已经发现了你的存在，并且正在进行攻击。前面的敌人显然毫无戒备，他正背对着你的方向。悄悄地靠近，注意使用下蹲或者匍匐行动能够减少发出来的声响。当足够靠近之后，屏幕左上角会出现B键的提示，此时按下B键就能悄无声息地将敌人杀死。

CHECK 2 萌出生天

继续向前走看见了一个敌人。你决定使用陷阱干掉他。按下黑键进入放置陷阱状态，此时屏幕上会出现一个树枝的图标，表示出来。靠近蓝色光圈标示的大树，按下R键，直到用来做陷阱的树枝卷在大树上。跑到附近的草丛中躲起来，然后按L键向前面的敌人投掷石头将他吸引过来。这个家伙触发了陷阱，应声倒地，而你得到了他的手枪。今后如果得到其他种类的武器的话，可以按十字键的右键切换。按R键开火，按X键装填弹药。按下右摇杆可以进入精确瞄准模式。

CHECK 3 蠢到反骨



CHECK 4 萌通未卜

干掉前面的敌人，把他的枪也拿走。按十字键的右键可以切换成手持双枪，左手的武器使用L键开火。再往前走一段你看到了一间小木屋。匍匐进入地板下面，按住A键一会儿，翻过身来脸朝上面，就可以通过地板的缝隙看到屋里的敌人。开枪将他干掉。前面的山坡下有一个敌人，击毙他后从旁边的木箱跳上去到小木屋（按A键跳跃）。你找到了一个电话机，电话机中一个神秘的人物让你赶快离开那里。这时候你又听到了直升飞机的轰鸣，你一个冲刺跳入了水中。

INSTINCTS



GUNSTAR SUPER HEROES

GBA



本作虽然说加上了“超级”这两个字，但和当年的MD版比起来，没有太多的提高，甚至应该说是各有短长，尤其是少了双人配合之后，游戏的乐趣降低了很多。

Game Boy Advance 游戏的“超级”进化

《火枪英雄》是“财宝”于1993年在MD平台上推出的名作，《超级火枪英雄》基本上不能算是续作，而是“进化版”。本作自然是继承了原有的一些优点，并追加了新的系统，将游戏的动作性大幅提高，并且每一关的设计都给人截然不同的感觉。缺点当然也很明显，首先是由于主机平台的限制，两人一起游戏取消。其次就是武器的组合系统也莫名其妙地消失了。除此之外，本作都可以说是在前作基础上的一次超级进化。



Game Boy Advance 可选关卡简介

在通过了一开始的Tutorial关卡，按下右肩的L键以选择可选关卡，每一关的设计都别出心裁，也牵扯到了一些不同的操作。下面我们就简单介绍一下每一关的大概情况。

MOON 1

游戏的一开始，主角是站在飞机顶上作战的，敌人无外乎就是用导弹攻击。这时按左/右键可以旋转机身，以躲避敌人的攻击。在这段时间由于不能使用格斗技能，所以推荐使用跟踪弹来消灭空中盘旋的敌人。本



关比较有创意的是第二部分，也就是拯救小鸡。画面上一共有16只小鸡，只要主角用身体碰到它们，就可以将其带走，全部送至“EXIT”处即可过关，需要注意的是一旦被敌人打到，小鸡就会飞回原地。本关其余操作没什么特点，对付最终BOSS只要从它的两脚之间跑出来，再跳到它头顶用脚踢就行了。

MOON 2

本关的前半部分是操作武装直升机来战斗，这时按B键是对空的机枪射击，A键是地面飞弹，L和R键是控制飞机转向。这关基本没什么难度，注意利用地形就好了。本关的BOSS可是个老熟人，MD版中他的下场就是被扔下了飞机，本作也一样，跳上他坐的飞机把他再次击落就行了，在所有BOSS中算是比较白痴的一个。



Game Boy Advance 游戏的操作系统

《超级火枪英雄》居然为大家准备了4种操作模式！说实话，几乎没有价值！而且在一开始选择时根本没有任何说明，其实就是自动开枪一类的鸡肋设定。以下的介绍都是按照默认的第一种模式来讲解的。最基本的就不用多废话了，A是跳、B是攻击、L是换武器。下面讲一下各种攻击方式。

格斗技能操作

本作的一大革新就是加入了大量的格斗技能，并且这些技能的威力惊人，通常对付BOSS也就几下搞定。不过也因为过于强调动作性，本作的枪械似乎显得有点多余。整体看来要想快速打通这款游戏还是不开枪比较快。

挥剑	轻点B键
滑铲	在地面上按下+A
升龙拳	在地面上按下+A
横踢	在空中按下左或右+A
斜下踢	在空中按下左下或右下+A
踩踏	在空中按下+A
三角跳	空中接近墙壁时按A

武器射击操作

取消了武器组合之后，枪的魅力大跌！不过强火力攻击倒还有些看头，发动这个攻击是需要“气”的，而攒气的最快方法还是用格斗技杀敌……说了半天，枪械还是配角，等气攒满敌人已经被格斗技KO掉了（好在敌人打不完）。

通常射击	按住B键
方向固定射击	按住B+R键
位置固定射击	按住R键
强火力攻击	按两回R键

MOON 3

这一关在当年的MD上也是非常著名的关卡，并且难度较高。本作中除了可以在地面和天花板上行走外，还加入了在半空浮游的设定。而最终的BOSS依旧是拥有7种变身姿态的“SEVEN FORCE”，每次他会随机出现三种不同的形态，因此对付它没有非常有效的固定模式。

MOON 4

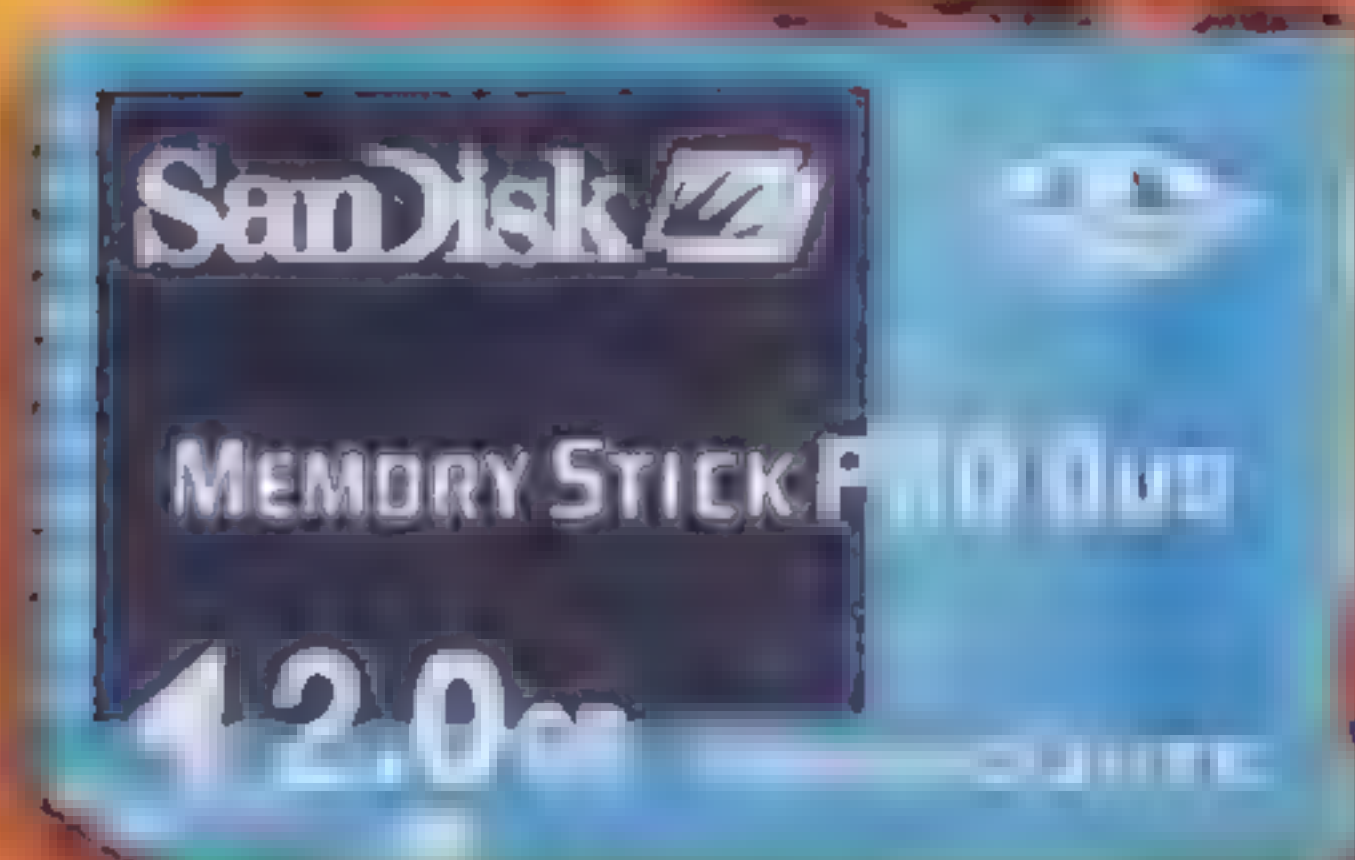
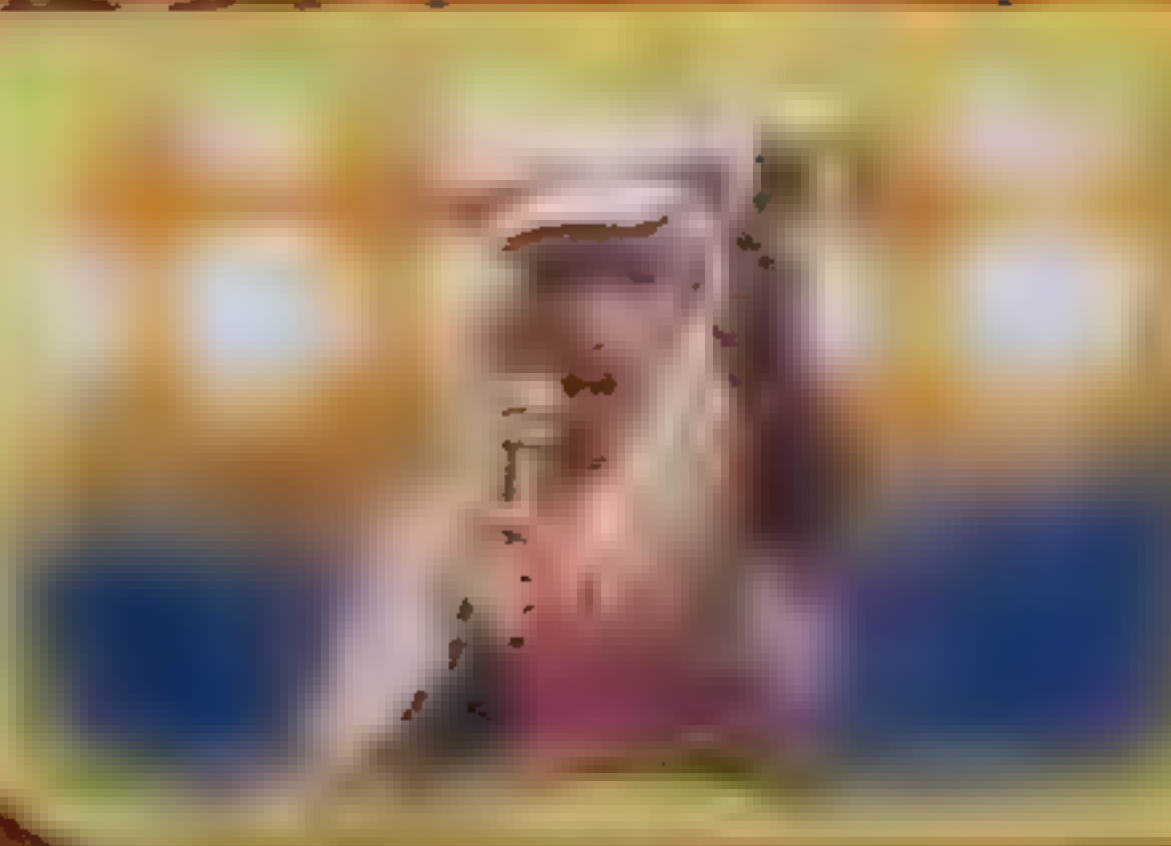
前一部分完全没有新意，而后半部分的棋盘则是再现了当年的精华。例如第一个敌人，由于你在水里不能使用枪械，所以推荐用升龙拳打那条龙的脑袋，效果奇佳！



娱乐行业中的下一件大事竟蕴含于令人惊叹的纤小体积内。

听音乐、
看录像、
共享照片。

快速保存游戏进度、通关密码、人物角色和显示屏底色等功能。



这就是为什么我们说：游戏的未来尽在卡中。

当今的手持游戏机令人惊叹。你所要做的不仅仅是玩游戏——例如你倾听数码音乐、看录像、看照片或发送即时消息——这都需要存储卡。晟碟 (SanDisk) Memory Stick PRO Duo™ 和晟碟 SD™ 卡是保存游戏进度的最佳途径。它们对于下载数码音乐、游戏通关密码、任务角色和显示屏底色等也绝佳。这就是为什么我们说：游戏的未来尽在卡中。

www.sandisk.com/gszh

SanDisk
STORE YOUR WORLD IN OURS™

晟碟及晟碟标志是晟碟公司在美国及其它国家的注册商标。Store Your World In Ours 是晟碟公司的口号。晟碟公司的标志、晟碟 SD 商标的符号授权使用人。Memory Stick PRO Duo 和 MultiGate 是索尼 (Sony) 公司的商标。本页中所提及之其它品牌、名称或商标之归属可能为其他公司各自的商标。© 晟碟公司 2005 年版权所有。保留一切权利。

NEW RELEASE

最新作 游戏 情报

Two' WEEKS 10.23 ~ 11.8

政研燒磚

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作。通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择。“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

官方原名 Resident Evil 4

让你颤栗的恐怖在PS2上再度爆发

对于PS2版的各种资料情报，本刊之前已经多次作过报道，这里就没有必要再赘述了。对于玩家们关心的“PS2版画面效果是否缩水”的问题，答案是肯定的。毕竟硬件机能的差异在那儿摆着，不信可以比较下下面的两张截图，左为GC版，右为PS2版——PS2版的小树是不是好像刚遭了火灾一样？呵呵。不过也敬请

放心，画面的差异不会影响到你游戏心情的地步。只要不是太较真地拿两个版本仔细比较，就不会有什么看着别扭的地方。相比之下，新增的“The Another Mission”模式更加令人有理由期待——操作穿旗袍的Ada作战，多么爽的一件事情啊。



从图片中可以清楚地看到树枝的分叉数量有明显的区别，看来“缩水”难以避免。

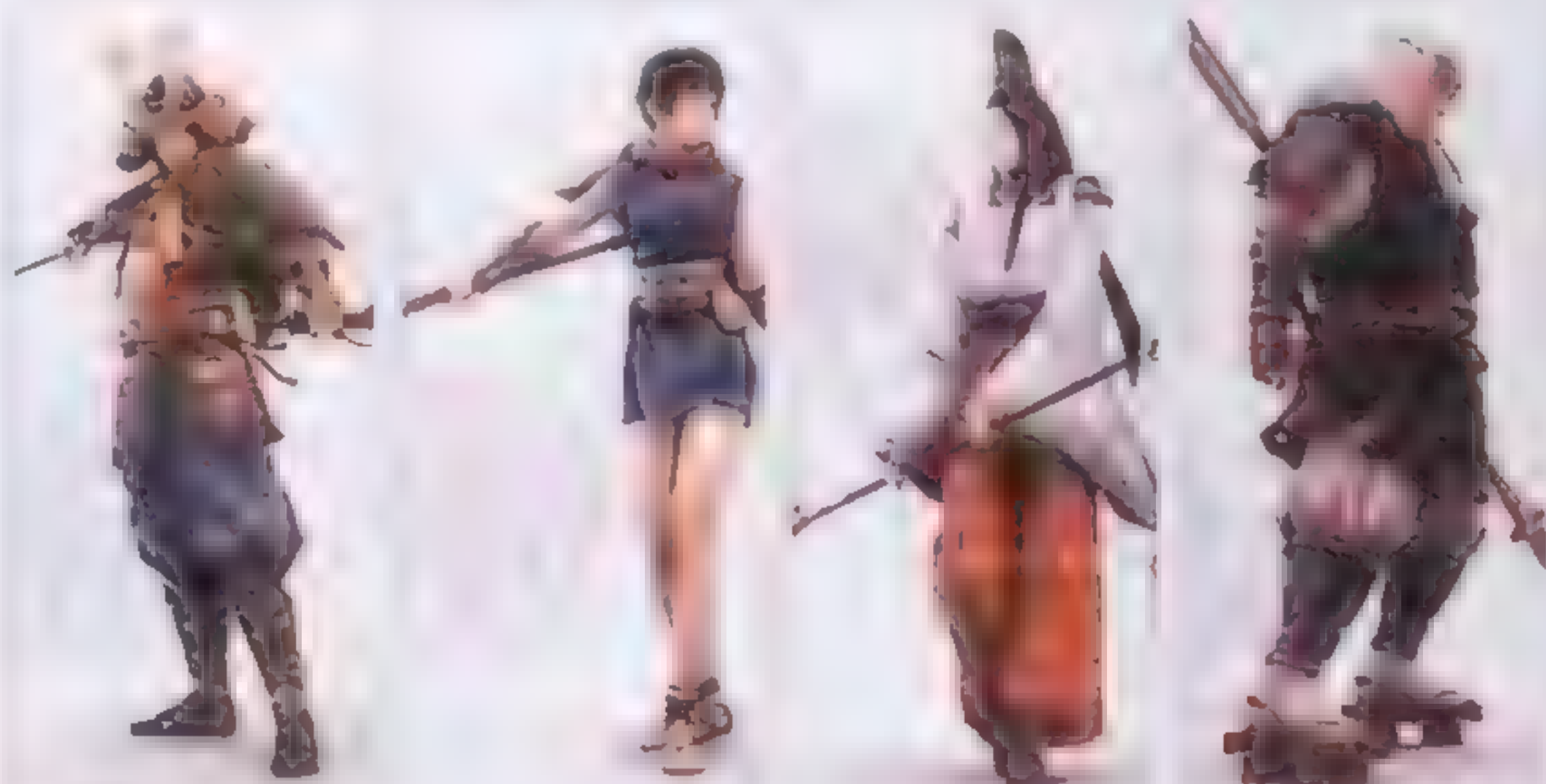
政評

义经英雄传·修罗

官方原名 义经英雄传・修罗

▶ 1人 ▶ 15岁以上

刚刚英雄归来，再起千军万马！

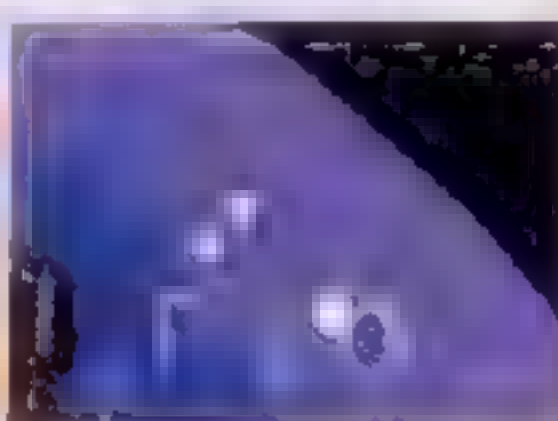
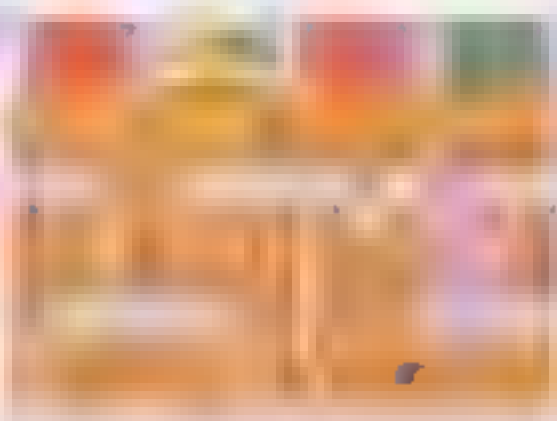
[illegible]

世界经典游戏合集

官方原名 セカエイジス2500 Collection

这次世嘉出品了《刺猬索尼克》合集，这两款合集同属世嘉2500经典怀旧系列。合集中收录了大量优秀作品。对于这些作品，国内的玩家以前可能没有接触过，现在由于世嘉2500经典怀旧系列，我们终于可以在国内玩到这些经典游戏了。现在由于世嘉2500经典怀旧系列，我们终于可以在国内玩到这些经典游戏了。现在由于世嘉2500经典怀旧系列，我们终于可以在国内玩到这些经典游戏了。

太空哈利3D (1988年)；太空哈利2 (1988年)。此外在此合集中还收录了大量的超级影像。同时出品的另一款合集是包括SDI和四重奏的世嘉16系统系列。这两个系列的作品在日本受到了相当的好评。本合集中收录的作品包括：SDI (1987年)；四重奏 (1986年)；SDI (MARK移植版, 1987年)；QUARTET (1987年)。游戏年龄较长的玩家对这些作品应该并不陌生，年轻玩家也可以借此体会一下前辈们以前的生活。

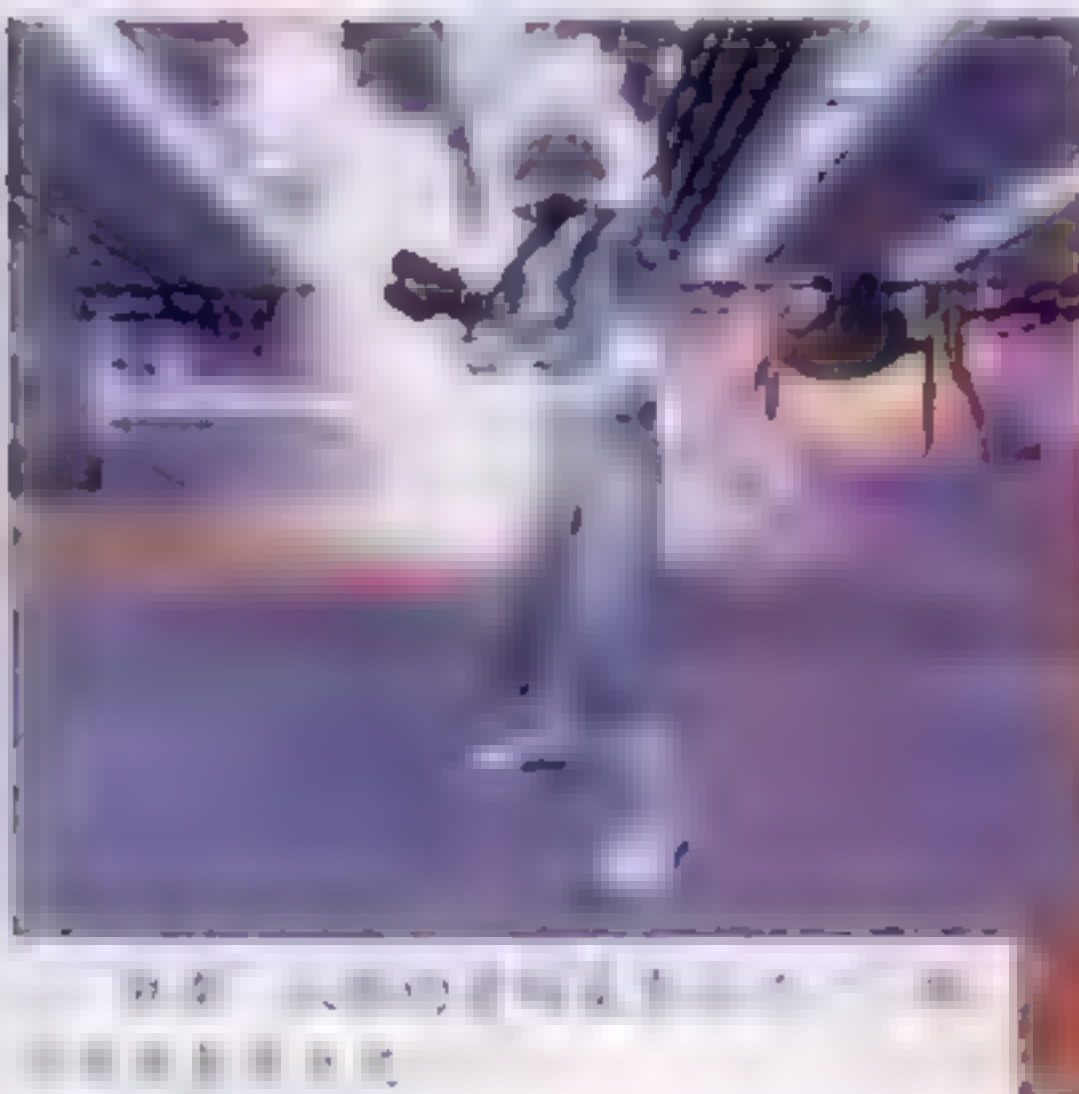


星球大战：前线

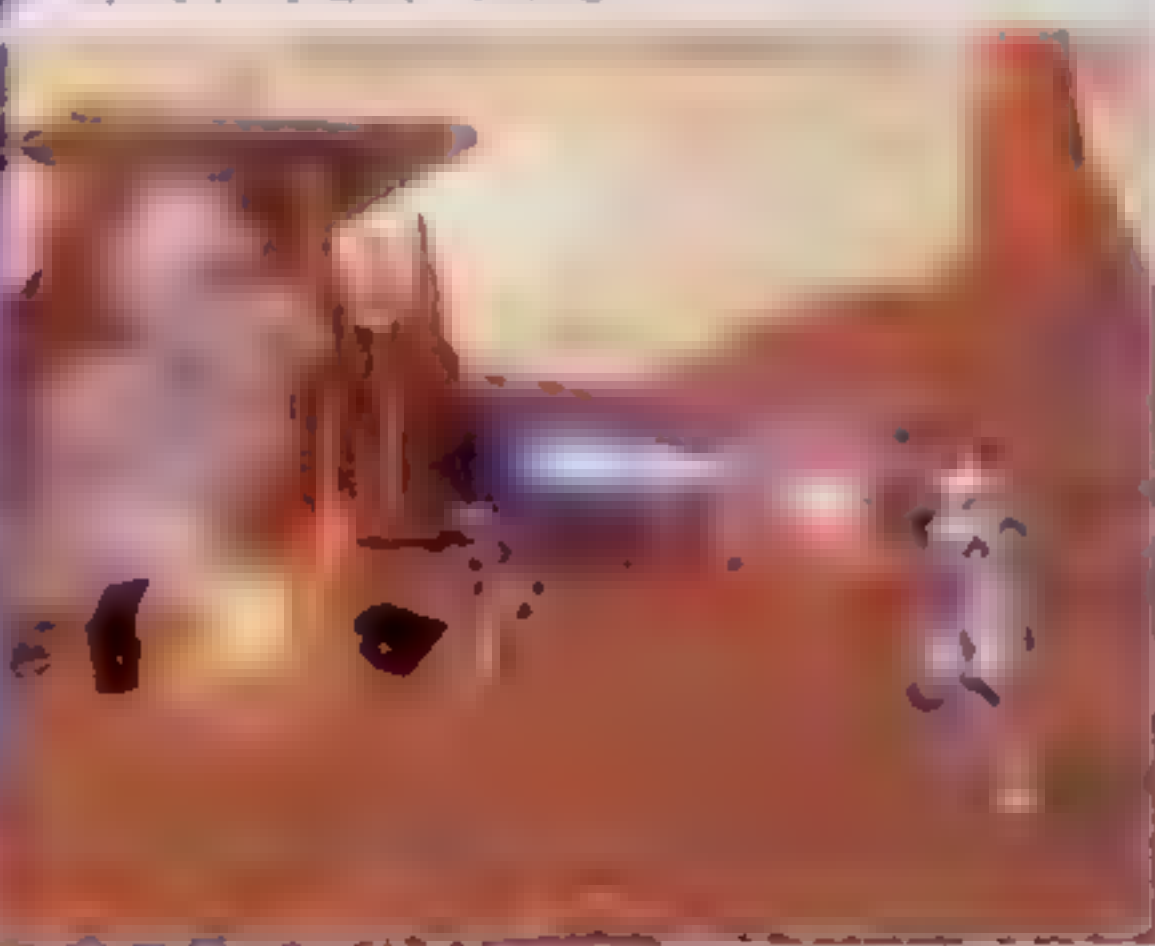
官方原名 Star Wars Battlefront II

星际中的战争永远没有终结的一天

随着《星战前传3：西斯的复仇》落下帷幕，“星战”电影系列也正式宣告完结。不过电影虽然完了，但相关的产品在未来很多年之内都会不断地从玩家的钱包里掏钱。《星球大战：前线》原本是Lucas Arts抄袭EA的《战地》的作品，但是也取得了不错的销量。于是Lucas Arts决定花点精力来做一个真正有自己特色的续作。在“前线2”中，最引人注目的就是你可操纵的人物非常丰富。从绝地武士，到西斯武士，再到克隆人、乃至帕帕公主等等。你可能会觉得让绝地武士与帕帕公主对战恐怕不太公平，不过实际上在游戏里所有的角色都有属于他们自己的独特能力和道具，帕帕公主也决非手无缚鸡之力。总之，对于电影fans来说，《星球大战：前线2》肯定是个值得一玩的游戏。



帕帕公主是游戏中的重要人物之一

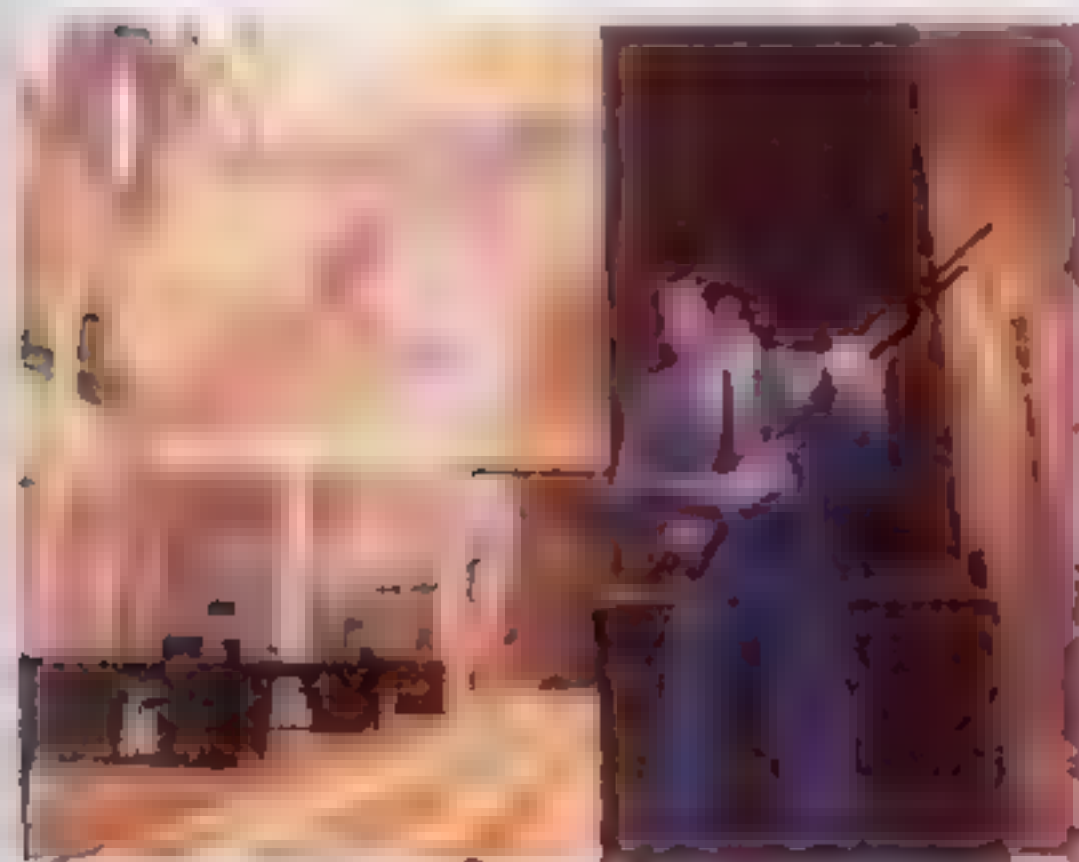


007：来自俄罗斯的爱情

官方原名 From Russia With Love

谁是最有名的间谍？

詹姆斯·邦德，这个世界上最著名的间谍，他的故事已经被改编成无数的电影、小说、漫画和游戏。EA的《007：来自俄罗斯的爱情》就是其中之一。这款游戏是EA在2002年推出的，它继承了前作《007：黄金眼》的成功，成为了一款非常受欢迎的间谍动作游戏。游戏的剧情是根据伊恩·弗莱明的小说改编的，讲述了邦德在莫斯科执行任务的故事。游戏中的角色和场景都经过了精心设计，力求还原电影中的经典元素。游戏的玩法也非常多样，包括枪战、格斗、潜行等多种模式，让玩家可以根据自己的喜好选择不同的玩法。总的来说，《007：来自俄罗斯的爱情》是一款非常值得一玩的游戏，它不仅满足了影迷们对邦德故事的好奇心，也提供了丰富的游戏体验。



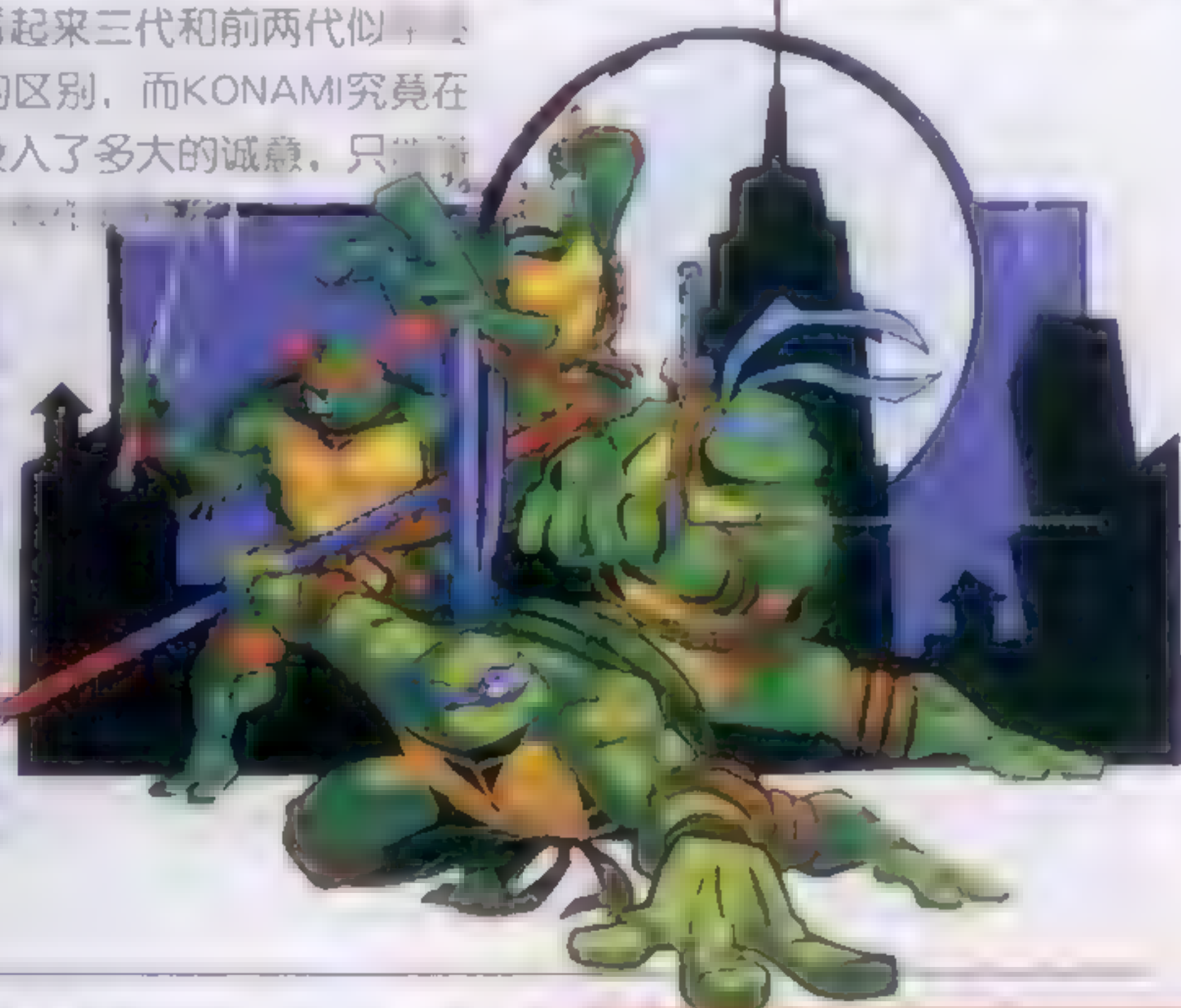
游戏中的场景和人物服饰等等也都根据电影原作而换成了60年代风格

忍者神龟3：变异噩梦

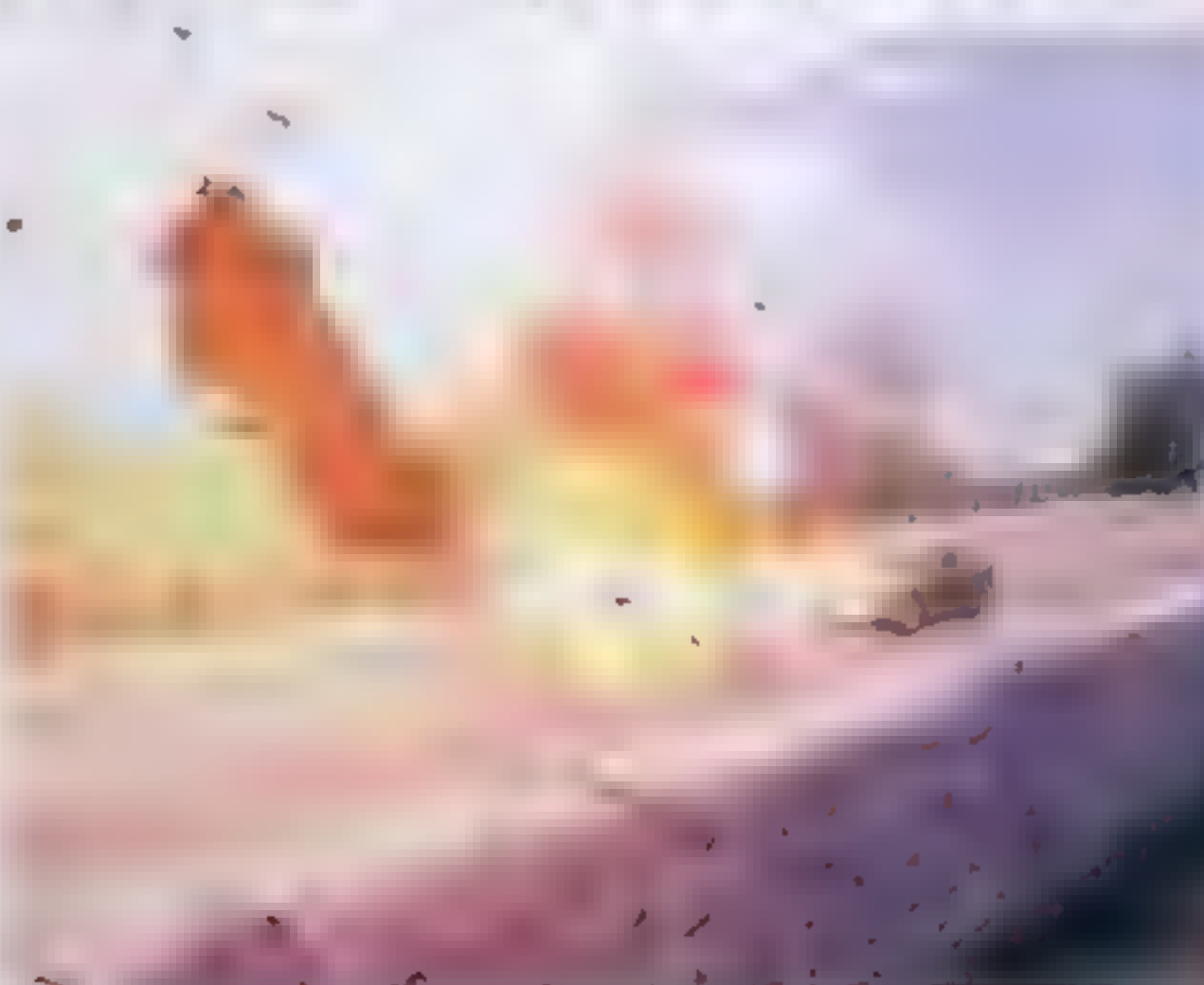
官方原名 TMNT3: Mutant Nightmare

这已经是KONAMI的新“忍者神龟”系列的第三作了。客观地说，前两代作品并不能让漫画fans们满意。尽管动画渲染的画面看起来相当具有原作韵味，几只小海龟格斗技巧也很有特色，但是相对于此前曾经受到玩家好评的几部街机游戏来讲，新的系列在游戏性方面做得还不够，有时候会让人产生枯燥的感觉。也许是为了扭转这一状况，三代中新增了角色升级系统，海龟们可以在战斗中获取经验值，并且用来升级自己的能力、学习新的技能和招式。另外，三代中还新增了“卷轴”系统，通过搜集卷轴，海龟们可以发动威力巨大的必杀技。和前两代一样，本作也支持四人游戏，采取回合制战斗方式（不过战斗时，卷轴系统有时候会妨碍到每个玩家的移动）。目前看起来三代和前两代似乎没有什么本质的区别，而KONAMI究竟在这个游戏中投入了多大的诚意，只能等实际玩到这款游戏后才能知道了。

忍者神龟参上！一切恶势力退散



游戏中的场景和人物服饰等等也都根据电影原作而换成了60年代风格



列正是从这一集开始确立了众多延续数十年的惯例，比如各种奇思妙想的高科技道具、还有今后007电影中必不可少的角色“Q”等等，都是在这部集中首次出现。很多影迷甚至认为这是系列中最好的一部。游戏的剧情自然是根据电影原作而来。在原作中出现了007系列的第一个女性反派角色，而邦德与敌人在“东方快车”中展开了一场精彩的对决。游戏中的玩法也非常多样，包括枪战、格斗、潜行等多种模式，让玩家可以根据自己的喜好选择不同的玩法。总的来说，《007：来自俄罗斯的爱情》是一款非常值得一玩的游戏，它不仅满足了影迷们对邦德故事的好奇心，也提供了丰富的游戏体验。

尽管主角形象不同，游戏中出现的场景、人物服饰等等也都根据电影原作而换成了60年代风格，但游戏的开发工作仍然由前作《007：得与失》的制作小组负责。“得与失”被认为是EA开发过的游戏中最好的一部。所有的007游戏中最好的是哪一部？那当然是由Rare开发的N64游戏《007黄金眼》了，而EA显然也对“得与失”取得的成绩感到满意，所以才放心地将续作开发任务交给了这一小组。本作与“得与失”一样，也将融合赛车、潜入、枪战、格斗和解谜等多种元素，让玩家有机会在一个游戏中体验到各种不同的乐趣。在“得与失”中大受好评的赛车竞速部分此次仍然是重头之一，只不过由于年代的不同，游戏中的赛车造型和玩法也会有所不同。不过，对于喜欢“老爷车”的驾驶手感会怎么样呢？从试玩影像中我们还可以看到邦德使用小型飞行器执行任务，看来前作中丰富的“Bond Move”也会保留下来了。相信本作会在“得与失”的基础上再进一步！

攻 评

恶魔城：黑暗的诅咒

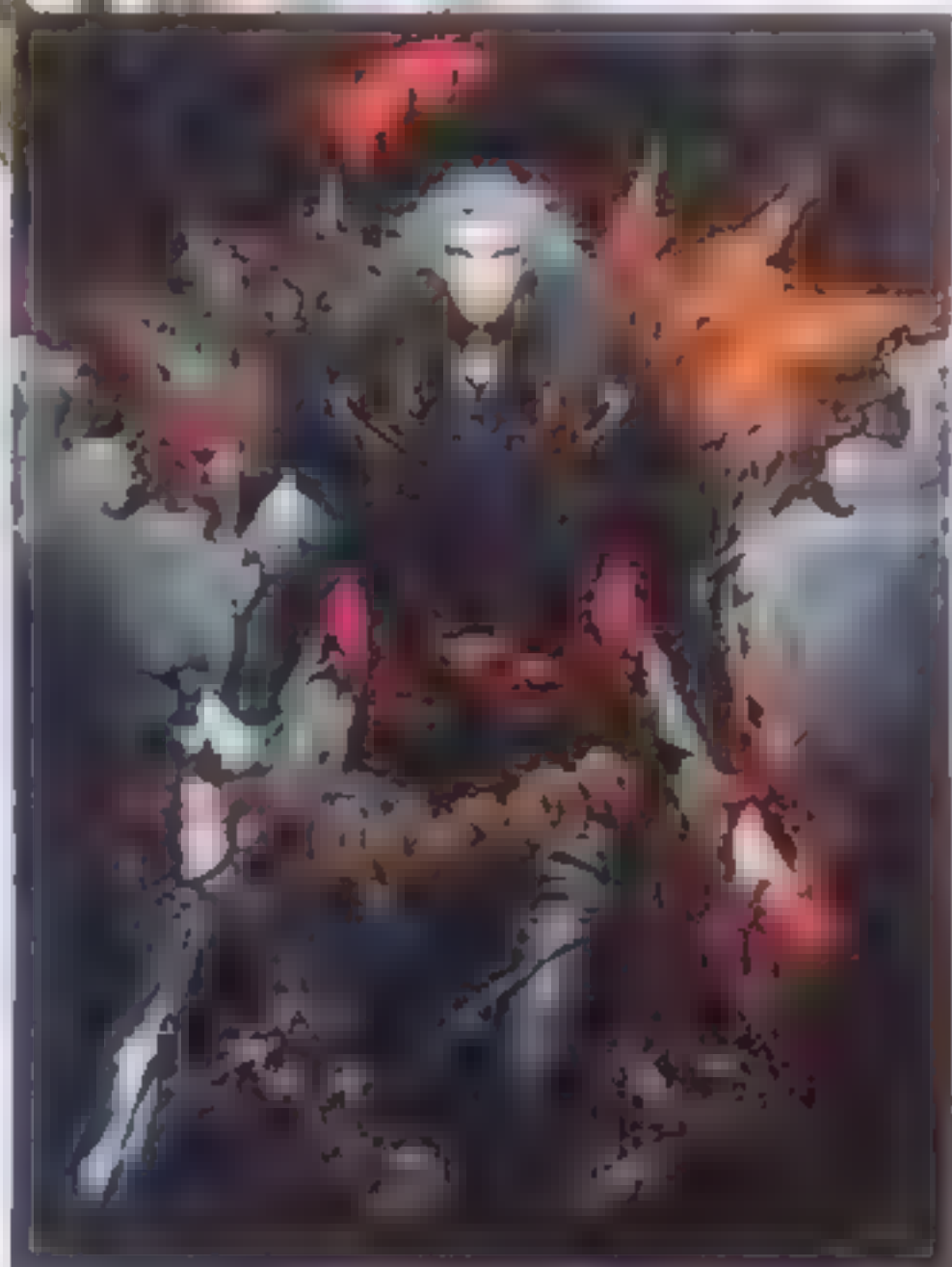
官方原名 Castle Vania: Curse of Darkness

2005年11月1日

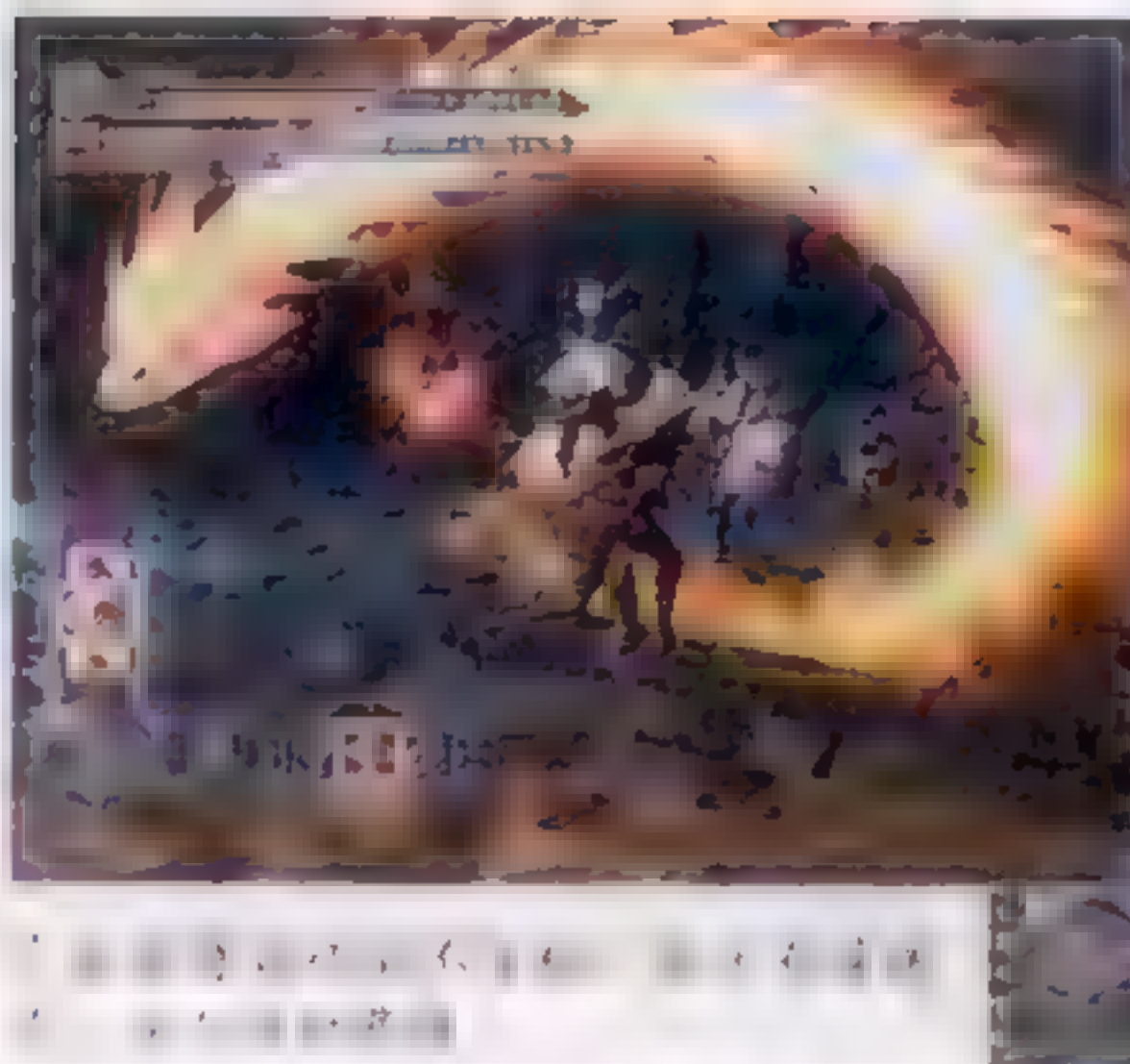
▶ 1人 ▶ 13岁以上

诅咒也无法阻挡正义的光芒

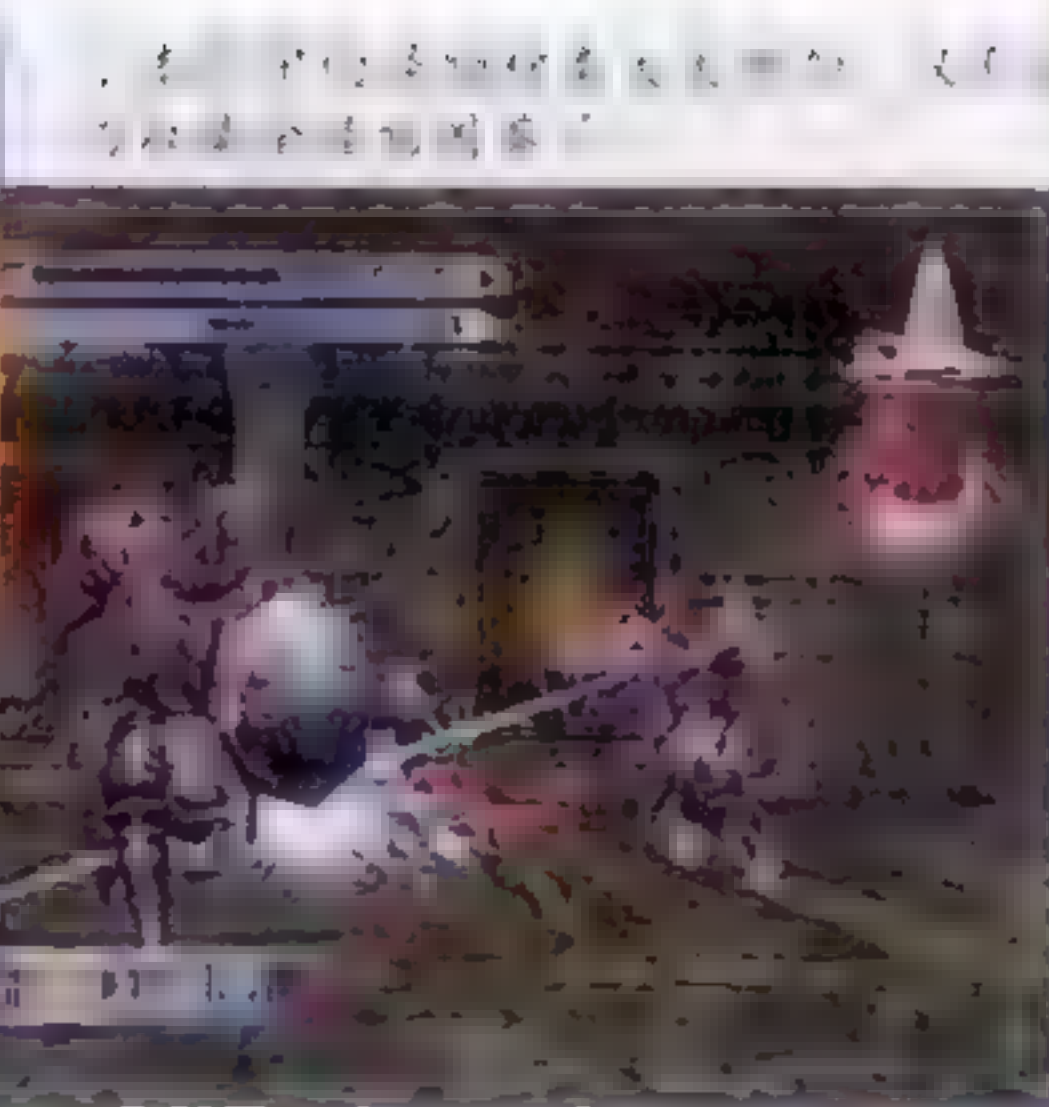
在《恶魔城》系列中，主角总是为了拯救世界而战斗。这一次，主角是《恶魔城：黑暗的诅咒》的主人公。这款游戏是《恶魔城》系列的第13部作品，由Konami开发。游戏的背景设定在一个被诅咒的城堡中，玩家需要在这个城堡中寻找真相并击败邪恶的敌人。游戏的画面风格延续了系列一贯的哥特式风格，音乐也非常出色。游戏的玩法与系列其他作品类似，玩家需要使用各种武器和技能来击败敌人。游戏的难度适中，适合喜欢动作游戏的玩家。总的来说，《恶魔城：黑暗的诅咒》是一款非常值得一玩的游戏。



《恶魔城：黑暗的诅咒》游戏截图，展示了主角在城堡中的战斗场景。



《恶魔城：黑暗的诅咒》游戏截图，展示了主角在城堡中的战斗场景。



《恶魔城：黑暗的诅咒》游戏截图，展示了主角在城堡中的战斗场景。

这款游戏是《恶魔城》系列的第13部作品，由Konami开发。游戏的背景设定在一个被诅咒的城堡中，玩家需要在这个城堡中寻找真相并击败邪恶的敌人。游戏的画面风格延续了系列一贯的哥特式风格，音乐也非常出色。游戏的玩法与系列其他作品类似，玩家需要使用各种武器和技能来击败敌人。游戏的难度适中，适合喜欢动作游戏的玩家。总的来说，《恶魔城：黑暗的诅咒》是一款非常值得一玩的游戏。

这款游戏是《恶魔城》系列的第13部作品，由Konami开发。游戏的背景设定在一个被诅咒的城堡中，玩家需要在这个城堡中寻找真相并击败邪恶的敌人。游戏的画面风格延续了系列一贯的哥特式风格，音乐也非常出色。游戏的玩法与系列其他作品类似，玩家需要使用各种武器和技能来击败敌人。游戏的难度适中，适合喜欢动作游戏的玩家。总的来说，《恶魔城：黑暗的诅咒》是一款非常值得一玩的游戏。



《恶魔城：黑暗的诅咒》游戏截图，展示了主角在城堡中的战斗场景。

高速机动队：国际超级警察

官方原名 高速机动队ワールト スーパーポリス

▶ JALECO ▶ 7140日元
▶ DVD-ROM ▶ 日版

风驰电掣，缉恶追凶，奋战不休

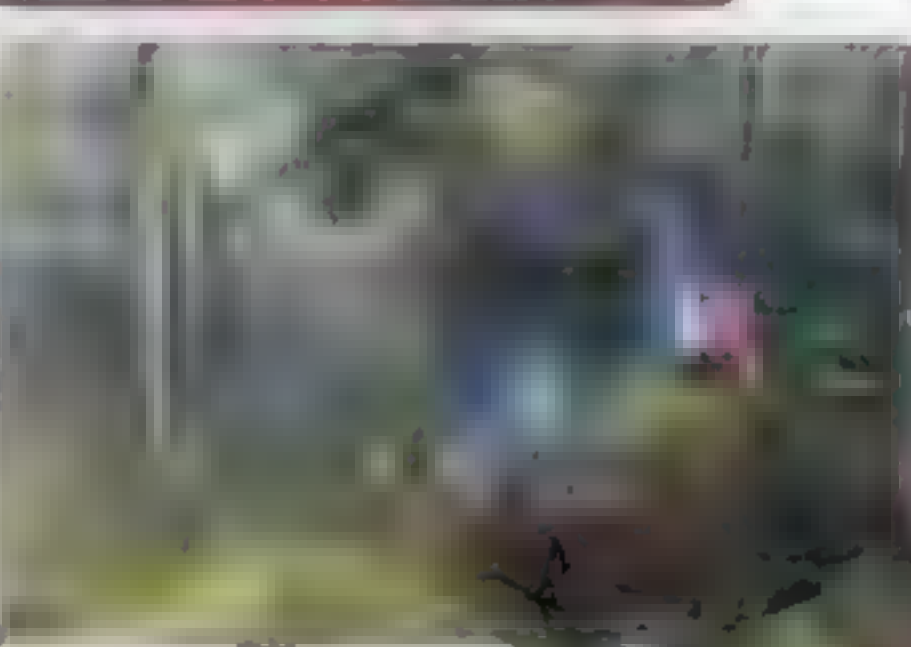
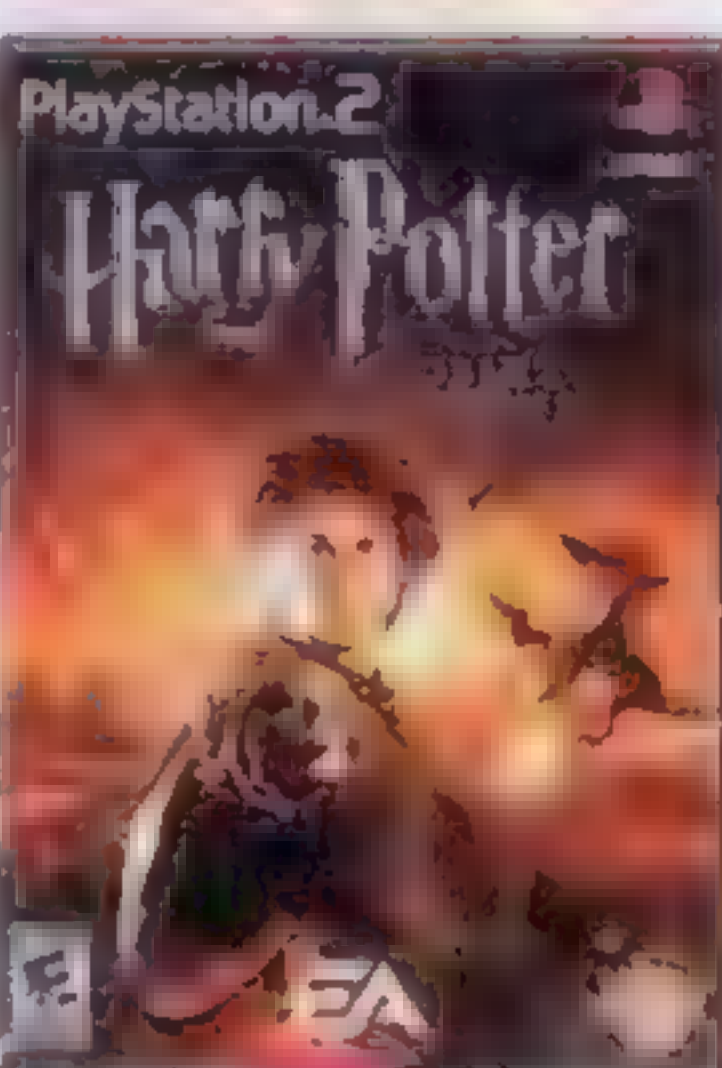
这款游戏是《高速机动队：国际超级警察》的第13部作品，由Jaleco开发。游戏的背景设定在一个充满犯罪和危险的世界中，玩家需要在这个世界中寻找真相并击败邪恶的敌人。游戏的画面风格延续了系列一贯的科幻风格，音乐也非常出色。游戏的玩法与系列其他作品类似，玩家需要使用各种武器和技能来击败敌人。游戏的难度适中，适合喜欢动作游戏的玩家。总的来说，《高速机动队：国际超级警察》是一款非常值得一玩的游戏。



哈利波特与火焰杯

官方原名 Harry Potter and the Goblet of Fire

▶ EA GAMES ▶ 49.99美元
▶ DVD-ROM ▶ 美版

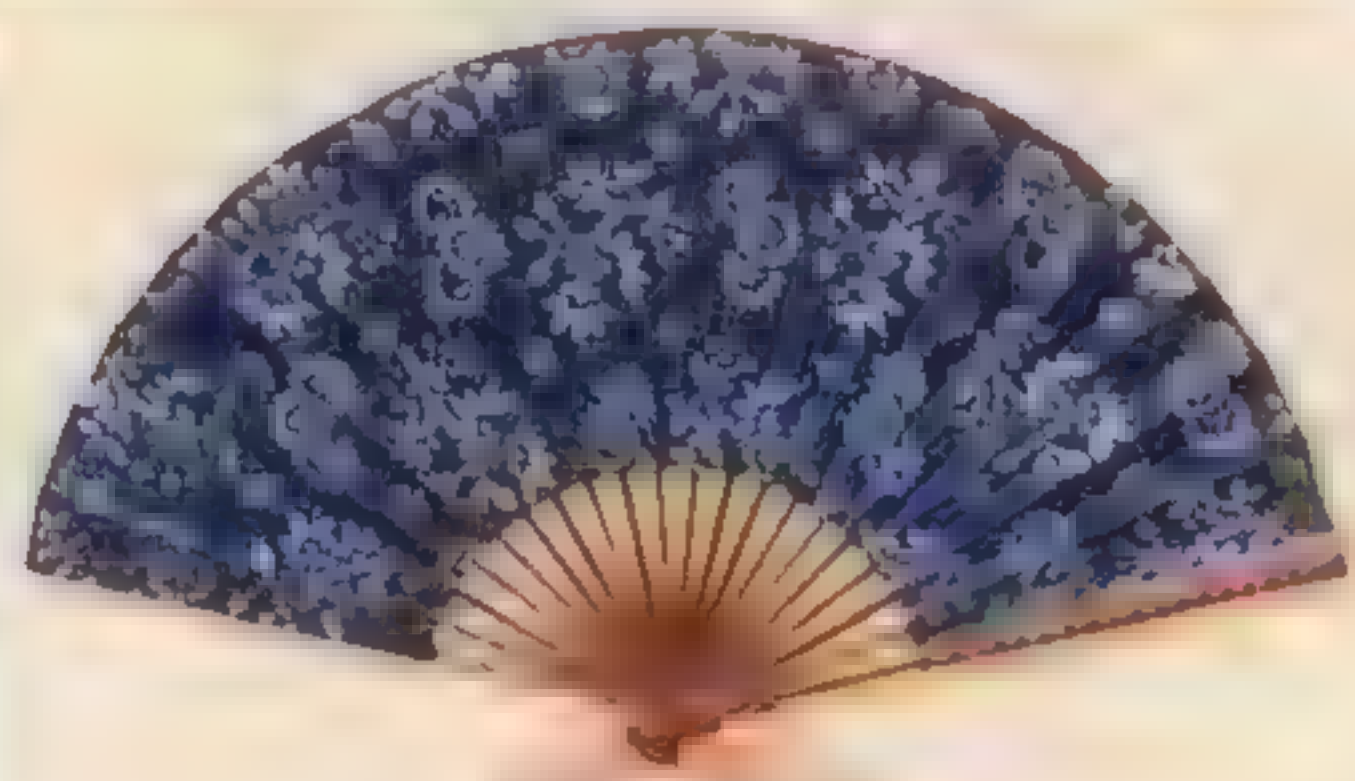


《哈利波特与火焰杯》游戏截图，展示了主角在魔法世界中的冒险。

这款游戏是《哈利波特与火焰杯》的第13部作品，由EA Games开发。游戏的背景设定在一个充满魔法和危险的世界中，玩家需要在这个世界中寻找真相并击败邪恶的敌人。游戏的画面风格延续了系列一贯的奇幻风格，音乐也非常出色。游戏的玩法与系列其他作品类似，玩家需要使用各种魔法和技能来击败敌人。游戏的难度适中，适合喜欢动作游戏的玩家。总的来说，《哈利波特与火焰杯》是一款非常值得一玩的游戏。

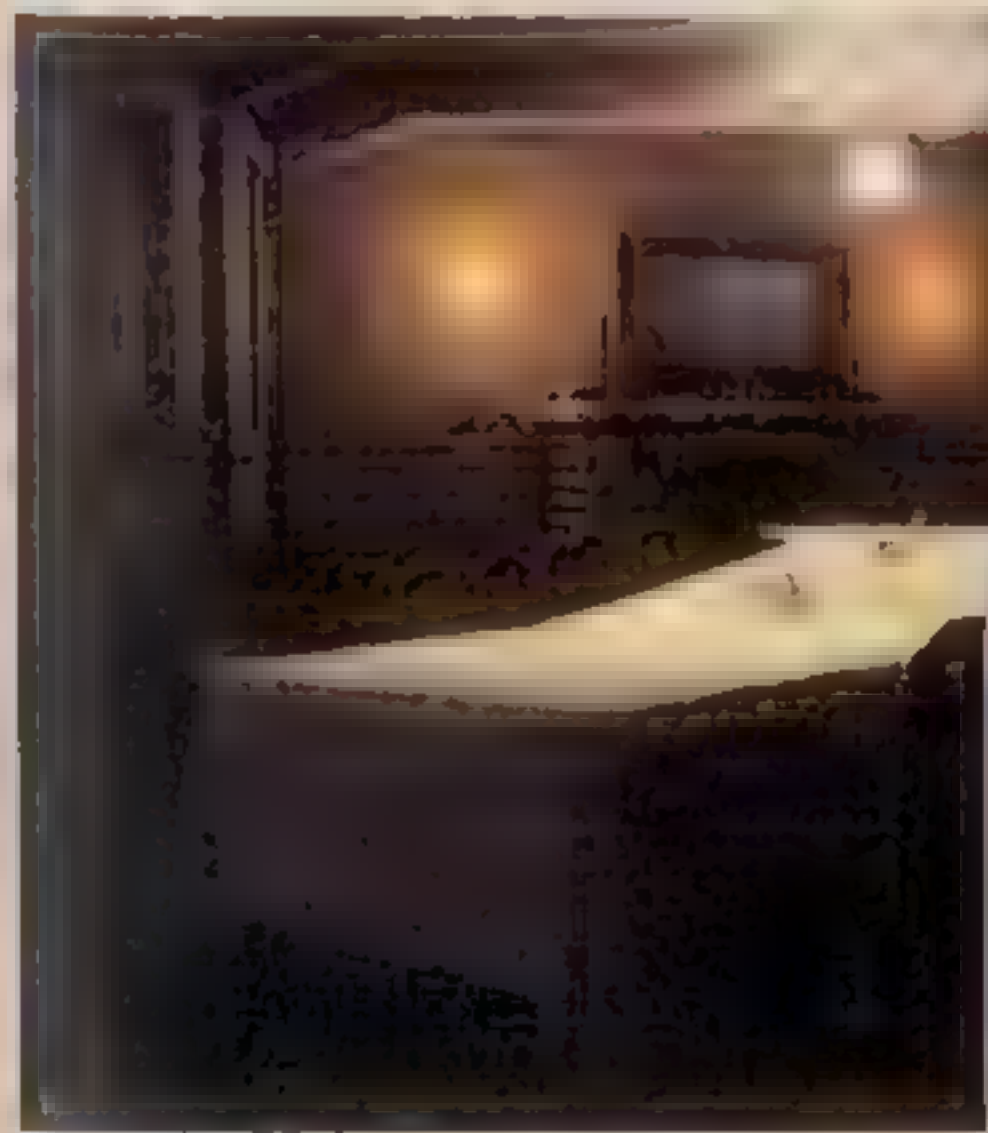


《哈利波特与火焰杯》游戏截图，展示了主角在魔法世界中的冒险。



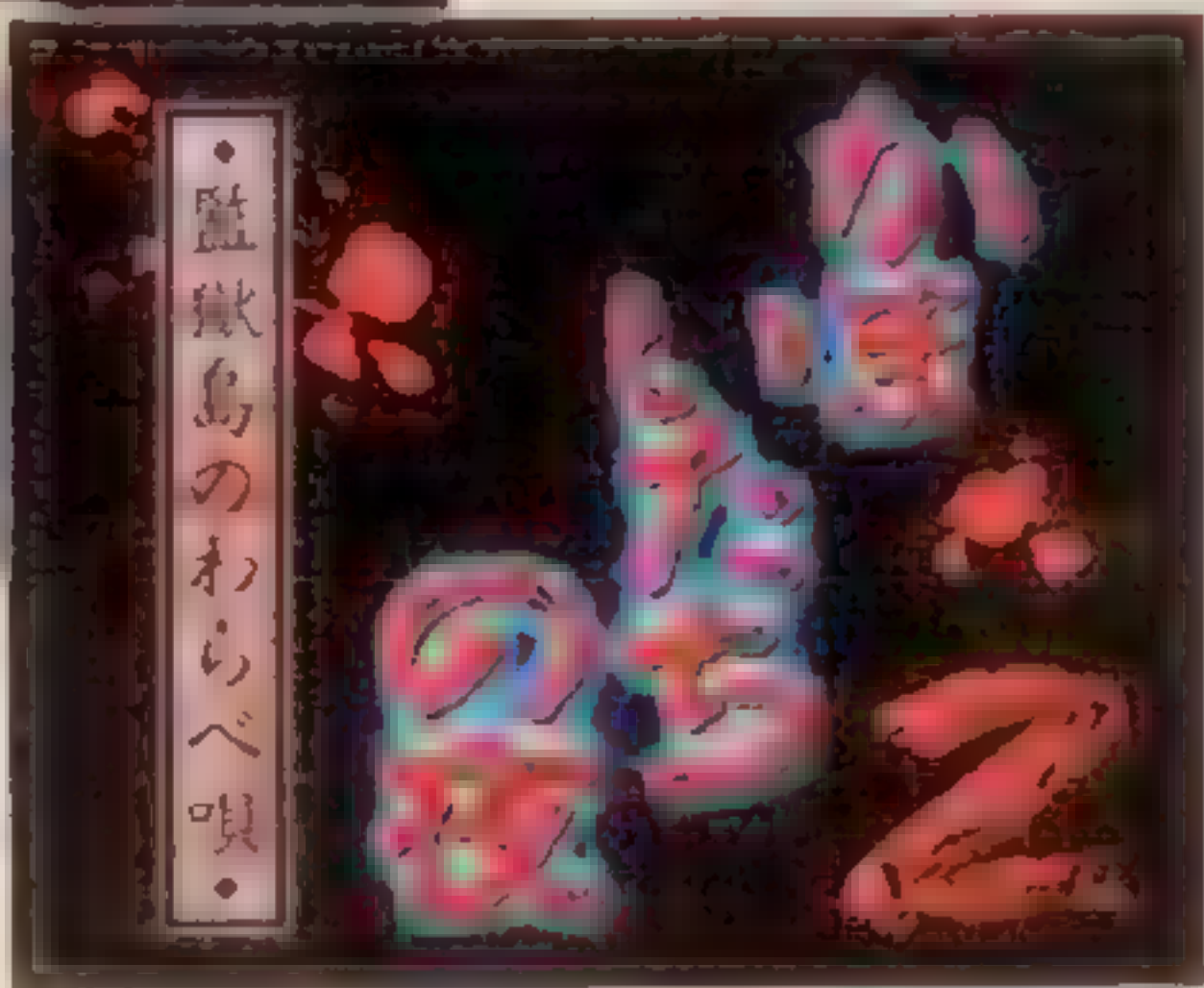
The Classical Games of the 20th Century

怀旧长廊



《恐怖惊悚夜2 监狱岛的童谣》游戏中的一个故事画面。这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。

恐怖惊悚夜2 监狱岛的童谣



它是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏，故事发生在监狱岛。这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。

万众瞩目的“名篇”续作

《恐怖惊悚夜》系列游戏自推出以来，一直深受玩家的喜爱。这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。

十一条主线组成的“故事集”

这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。

这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。

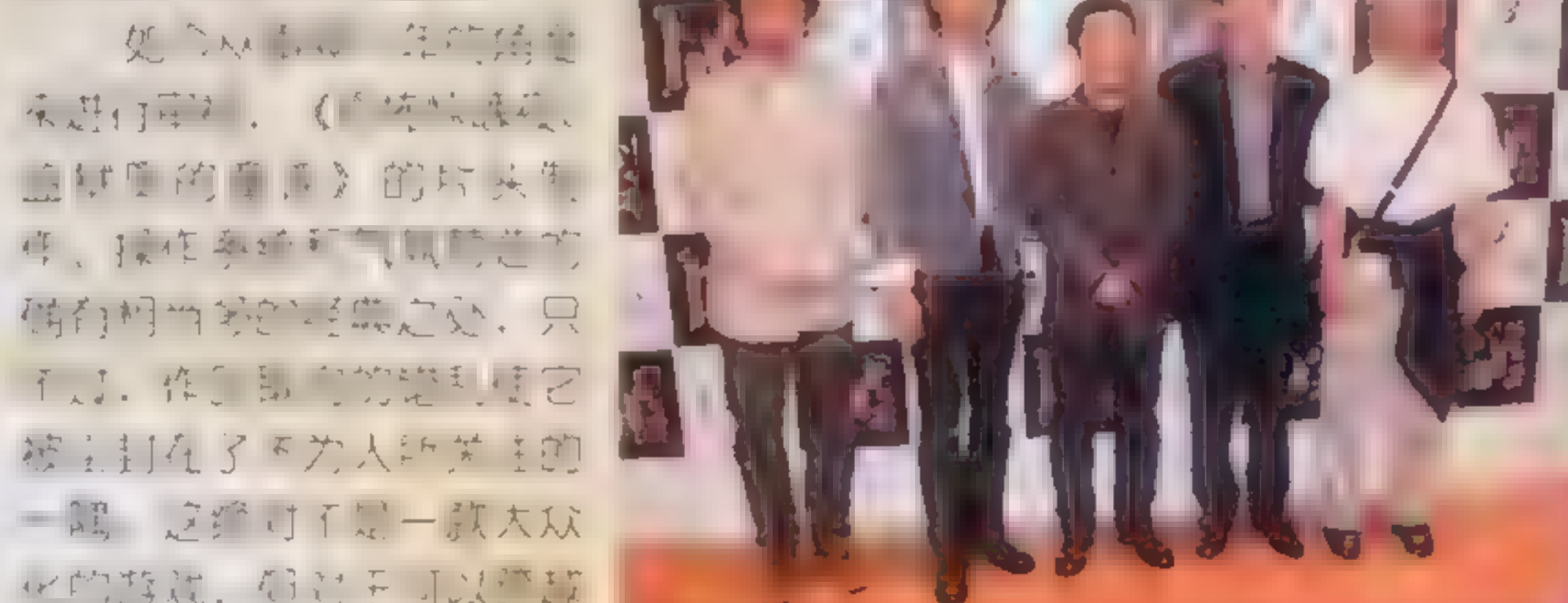
这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。

令业界哑然的恐怖童谣

这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。

“定位错乱”的传奇之作

这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。



这款游戏由日本游戏公司开发，是一款以恐怖惊悚为主题的冒险游戏。游戏中的故事背景设定在一个荒岛上，玩家需要解开各种谜题，揭开隐藏在黑暗中的秘密。

人生生活剧

瓶中的天空

□作者简介:张天然,来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟,由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性做出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。 □责编/唯夜



谁顺着这条路旅行? 谁需要这样的辽阔? 剧设人员忘记了, 被卡在瓶颈中的袖珍天空, 无法与辽阔产生任何形式的交集

一个向往着悠远天空的少年, 一次误打误撞式的英雄救美, 一段与爱和梦想有关的旅途……就是这样, 游戏在玩家们无比熟悉的叙事语境中拉开了序幕。这之后, 意境淡淡地展开, 自然、流畅, 犹如傍晚时分在原野上漫步, 随意中又带着一丝散漫。“格兰蒂亚”系列的剧情推进模式似乎一直都保持着这样的特点——其本身并没有复杂的结构, 而坚持不灭的梦想始终盘桓于游戏主线剧情中。作品主要并不是借助扣人心弦的情节来打动玩家, 而是通过平淡与激情之间的对比与落差来表达主题。因而, 格兰蒂亚系列所面向的对象, 一直都基本是那些有耐心, 并能静下心来品味的玩家们。

这次的格3依然没有脱离上述的套路, 它是平淡的、波澜不惊的, 就像是一朵游荡在蓝天上的薄云。在游戏的前半程中, 人物之间的对立被深深地埋藏在了天空的背面。是的, 所有显露在表面的激烈冲突都被打扫得干干净净, 当追捕阿尔菲娜的骑士军们一次次在玩家们面前大出洋相的时候, 剧情似乎也在沿着一条轻松诙谐的主线顺理成章地发展下去。是的, 在天空中自由翱翔, 除了单纯, 这些少年男女没有任何行李, 那些悲伤只属于沉重的大地。然而, 每一个人都要学会成长, 要知道, 在这片一望无垠的湛蓝中, 除了像棉花糖一般松软的白云之外, 还有着雷电与风暴。

在玻璃世界中的见闻是第一个转折点, 在与天空对立的地底世界中, 冰冷的玻璃深深刺痛了尤奇与阿尔菲娜的神经。在这个死气沉沉的空间里, 最令人难忘的是那个不苟言笑、在沉重的绝望中用音乐来表达痛苦的少女: “记住, 你们回去后, 就再也不要回来。”海珂特, 一个习惯了忧伤、对未来不抱任何希望与梦想的少女, 她对整个世界所表示的虚无态度让人无法忘却。一场悲剧的洗礼, 将原本平淡随意的故事引上了一条正轨, 剧设人员不再回避善与恶的直接对立关系。在经历了一段突如其来的痛苦之后, 玩家们无比希望得到一段美好情节的拯救。于是我们看到, 当尤奇重新回归现实之后, 他看到母亲米兰达得到了爱情, 而他自己也在偶像施密特的帮助下重新飞了起来。沿着心灵的高潮翱翔, 蓝色的天空永远是这个梦想少年的舞台。

在经历过地底玻璃世界的悲伤之后, 有关苦难的概念开始在尤奇心中诗意地萌芽。只有在体会了脆弱之后, 才能够真正读懂永恒的名字。

然而天空的广阔并没能彻底地驱散沉重与痛苦, 圣兽格莉芙之死将尤奇与阿尔菲娜再次推向了绝望的深渊。埃米琉斯的巨刃从天而降, 斩落格莉芙首级的同时也吹灭了刚刚燃起的希望灯火。这个时候, 游戏剧设人员又顺势将一直犹抱琵琶半遮面的人物矛盾彻底展现了出来: 镜头一转, 埃米琉斯正站在飞龙头顶时的英姿飒爽, 这时的埃米琉斯只能让笔者联想起一个词: “无情”。无奇, 对于埃米琉斯来说, 这是世界上最残酷的事情了: 深爱着亲人在一瞬间崩溃。在逃出神殿之后, 潮水一般的伤心与失望依然在她的心头涌动, 而且挥之不去——还记得《圣斗士星矢》吗? 在黄金十二宫篇中, 冰河的恩师卡妙为了让冰河领悟到绝对零度, 不惜与其爱徒为敌, 在水瓶宫中展开殊死搏斗。因而, 在看到阿尔菲娜那副伤心欲绝的表情时, 笔者宁愿相信埃米琉斯的所作所为是为了帮助阿尔菲娜学会勇敢去面对一切, 为了让她学会自己长大。

喧嚣过后, 一切又重新归于寂静。剧情的推进也开始向传说系列的经典

三部曲模式靠拢, 也即“寻找圣兽—找到圣兽并触发情节—寻找下一只圣兽”这个简单过程的不断循环。从这里开始, 游戏的剧情迎来了第二次所谓的“转折”——将好不容易才变得紧凑的情节重新稀释, 这无疑是一个退步了的、令玩家摸不着头脑的转折。可以说, 这样的设定对于游戏剧设人员来说是讨巧的、轻松的, 他们可以容忍游戏中人物重复或毫无意义的行走, 却从来不为剧情框架的构建去设计创新所需要的、最起码的难度。笔者认为, 正是因为这种缺少难度系数、千篇一律的剧情推进模式, 才造成了目前角色扮演类游戏的平庸与日渐衰落的局面。在文学领域中, 一成不变的作家只会快速地奔向坟墓, 而对于游戏剧本的创作来说, 也同样如此。

漫长的无聊之中, 再次出现的玻璃世界是郁闷中的唯一亮色。“抵抗是没有意义的, 我们只能听天由命。”在看过了许多因诅咒而变为玻璃的人像之后, 海珂特表情冰冷地向尤奇一行说出了上面的话——听任邪恶势力的侵袭而不予抵抗, 并劝其他人与其一起消极地坐以待毙。从这样的情节中, 你是否闻到了一丝过期咸菜的味道? 毫无创新的剧情推进模式与严重老化的情节加在一起, 这样的组合似乎只能让玩家产生反胃的感觉。不过幸好, 玻璃世界中触目惊心的景象为玩家们带来的视觉震撼抵消了它最初的种种失败设定——根据日本传播学家渡边一央的理论, 人体内的感觉层先于理解层接受外界信息, 玻璃世界本身所表达出的无限苍凉, 已经使恐惧的感觉形象化起来。也正是因为环境语言的衬托, 海珂特有关绝望的话题才有了一定的说服力。俄国作家巴乌斯托夫斯基曾经说过: “假如你在雨后把脸埋在一大堆湿润的树叶中, 你便会感觉到树叶那种沁人心脾的凉意、

芳香和气息, 便会沉浸在这种氛围之中。散文也如此, 应当沉浸在风景描写中。”如其所言, 精神内核更接近于散文的格3如果能在背景设定上再多下一些工夫的话, 这一阶段的剧情一定会从平庸中得到整体意义上的升华。

游戏的尾声无疑是整部作品中最为出彩的部分, 而这, 绝大部分应当归功于埃米琉斯的再度出山。在笔者看来, 本作所刻画的人物中, 埃米琉斯乃是最生动、最有血有肉的一个。纵观游戏, 我们不难看出, 埃米琉斯完整地经历了一个复杂的对悲剧的体验过程。在剧情的末尾, 这个一直在无偿命运中随波逐流的半神体, 却逐渐与

善良、高尚、悲悯这样温暖的字眼找到了交集。不用问, 这一切都是因为他明白了所谓的“爱的真谛”。这样的剧情虽然老得可以, 然而却是屡试不爽的情感催泪弹。一个虚构的人, 一旦经历过弃恶扬善的心理变化, 便会在玩家面前变得真实起来。因而, 当埃米琉斯最终变化成一尊玻璃塑像, 并饱含深情地表示会永远守护在妹妹身旁的时候, 笔者那颗早已被各类纯情RPG折腾得刀枪不入的铁石心肠, 竟然也隐约出现了一丝感动的情绪。

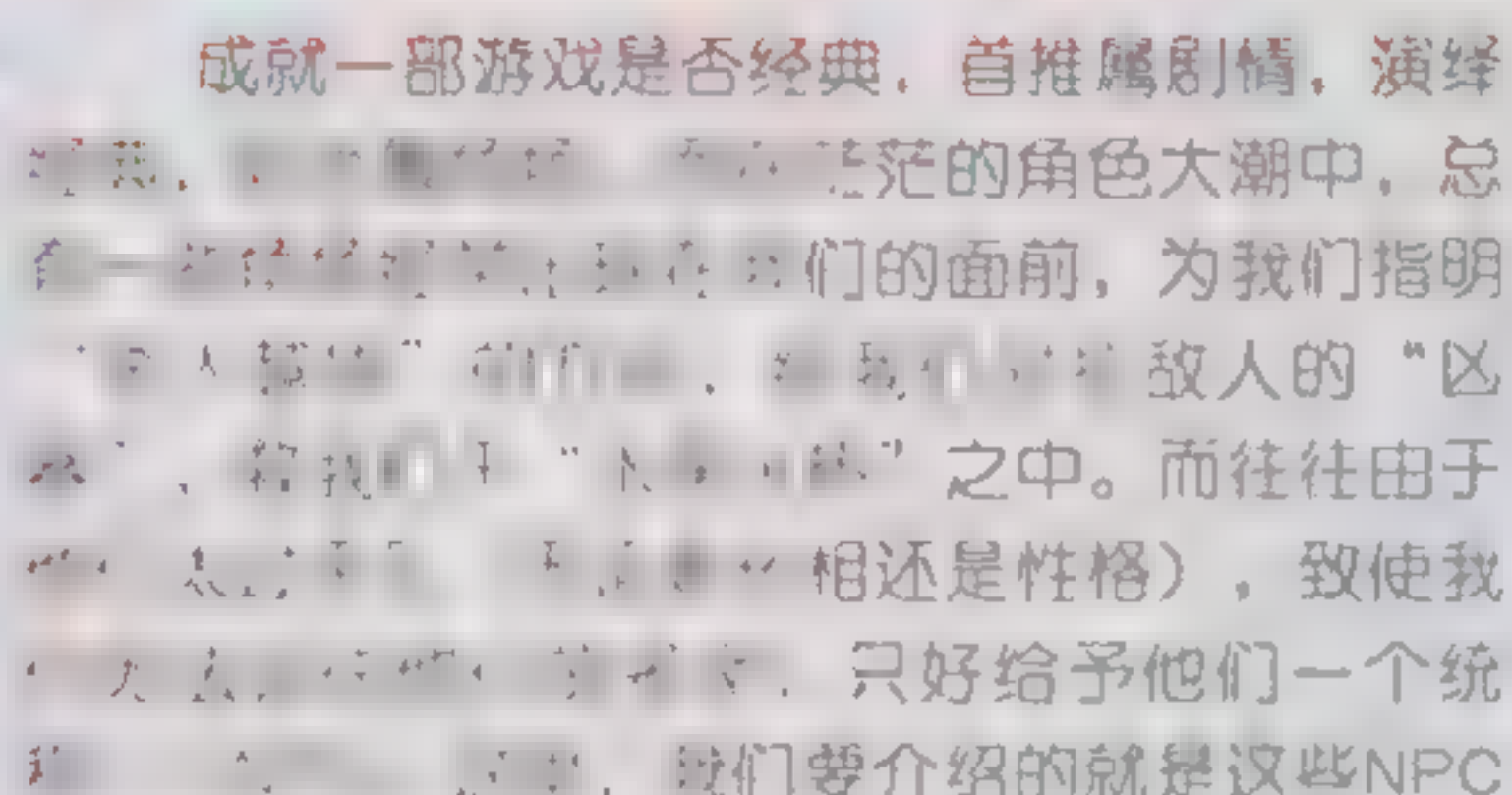
客观地讲, 本作的确并没有在江河日下的传统RPG叙事模式中做出任何突破。尽管在游戏中不时会出现一些闪光点, 然而它们却无力去掩饰剧情整体的苍白感。当然, 这个问题是许多RPG游戏的通病, RPG剧情的不断进化, 也就是一个从现实世界进入乌托邦的过程, 在这个过程中, 遭遇进退两难的困境是不可避免的。被卡在瓶颈处的游戏剧设人员大概只有两种选择: 要么努力从瓶颈中挣脱而出, 在一片更广阔的空间中为玩家们创造更加广阔的梦想; 要么不如就干脆退回瓶底, 在那些已经多年不见的王子公主的故事中, 寻找新的亮点。



ㄑㄩㄣˊ 文/qinyu

Character

KINOPIO



A group of Super Mario Bros. characters standing together. From left to right: Bowser, Yoshi, Toad, a Toadette, a Koopa, and a Piranha Plant. The background is a colorful, abstract landscape with orange, yellow, and green hues.

A group of six cartoon children are playing with large, colorful balloons. The children are drawn in a simple, friendly style with large heads and small bodies. They are wearing various colored clothing. The balloons are in shades of green, red, blue, yellow, and purple. The background is a plain, light color.

最后是“平凡之美”。他的出身是高贵的，他的装束是平凡的，他的相貌是统一的。如果不是每次在游戏对话中出现他的名字，你很可能把他和其他的蘑菇搞混。也许只有红色的圆点是他唯一的标志。正是这种平凡，才会在明星云集的马里奥世界中占有一席之地，也正是因为这种平凡，才让我们记住了这个小不点。也许，这就是游戏角色真正的奥妙与魅力所在吧！

久多良木健的PS革命

文 森谷伶士

【前情提要】索尼根据自己对日本市场的认识进行了商业推广的计划，认为目前任天堂在营销手段上存有一定的问题，于是……

第三章 艰苦的创业之旅

流通体制

不仅是制造成本在逐渐上升，制作周转期长也造成了第三方软件商的经营风险变得非常大，基本上每次推出大规模的软件营销活动都像进行一场生死大战，如果软件商不能对软件的销售有一个相对准确的先期预想，就很容易出事。就算软件销售顺利，出现了供小于求的情况，当时的卡带媒体长达数周再制作周期也往往就让商机白白错失了。更可气的是任天堂对中古销售这种行为采取的是比较纵容放置的态度，这就培养了许多消费者已习惯从中古商店购买游戏。而这样的现象无疑是对游戏的持续销售有着绝对深重的负面影响的，很多游戏就只能在刚发售的时候期待销量有一个突破，如果时间稍微一拖，等到中古货充斥市场的时候，哪怕你厂家再有通天本领也是无可奈何了。SCE内部负责市场商务及商品流通工作的主管佐藤明平时也是一个游戏的狂热爱好者，业余时间基本都会给了自己喜欢的游戏。越是这样的人，越是在长时间的游戏生活里对任天堂已成型的流通体制有了一个形象的认识，对这种体制带来的种种弊端他更是深有体会。在前思后想了很长一段时候之后，他终于决定要发动一场彻彻底底的流通革命，要让新主机的软件能够有一个更加合理且满足多方利益的解决方案。

佐藤明在根据当时市场的实际情况进行了反复分析之后，找到了当时体制中存在的一些弊端，根据这些明显的弊端，他最终构想出了一整套完全颠覆过去传统营销手段的流通方案。因为传统的卡带媒体制造周期比较长的缘故，原先任天堂一贯采取大规模出货的办法，以大水漫灌的手段，每款软件的出货量都比较大。以保证不管发售后出现什么情况都不至于出现缺货的局面，以此来面对市场反复无常的行情，以图取相对稳定的利润。但这种解决方案从另一方面也必然会造成大量库存现象，尤其是第一批货的大数目对中小厂商来说无疑是个非常重的门槛。



第三章 艰苦的创业之旅

佐藤明深知任天堂这种手段的弊端，于是早在市场计划实施的初期就极力向小卖店一级的零售商推荐他们采取少量多次的谨慎进货方式，这种方式对于受惯了任天堂高压的零售商们来说一时还是比较难以接受的。但由于CD-ROM有着制造容易的特点，厂商可以在数天内根据市场

实际状况及时调整产量，如此一来就完全不需要首批货以大量的形式出现，而且其应对各种情况都很轻松的特性也基本杜绝了库存积压情况的出现，这样一来零售环节基本都同意尝试SCE的新销售方式。之后佐藤明又开始逐一游说加入PS的第三方游戏厂商，希望他们能把游戏的首批出货的统筹权交由SCE统一管理，SCE代厂家进行商品流通的一系列工作。

佐藤明的操作并不是很顺利，厂商中反对意见尤其强烈的是KONAMI。KONAMI创始人上月景正早在创业初期就独创了自己的一套流通销售理论，采取逐渐渗透的方式建立起自己的流通渠道。虽然属于相对较保守的经营方法，但到PS发售时其已拥有13个贩卖会社、100多家营业所，这样庞大的流通体系比起SCE还要借助SME旗下唱片的销售渠道无疑在规模上是要有过之而无不及，因此KONAMI对SCE的提议根本就没什么兴趣。经过多次反复的协调及多次马拉松式磋商后，KONAMI才勉强答应以一年半为期限，一旦试用期满后KONAMI就可以自行决定软件出货量及销售渠道及营销方式。但是合作之初并不是非常顺利，在这一年半时间里，佐藤明经常因为接到KONAMI负责人北上一三因对出货量不满而打来的交涉电话。传闻中当时非常著名的恋爱游戏“心跳回忆”首批出货仅为10万套，当时KONAMI方面对此非常震怒，但结果是这个游戏一共卖出了57万份，库存量则基本为零。后来当一年半期限已满时，KONAMI自动要求放弃自行流通的权利，继续委托给SCE统筹发行。因为后来该社根据统计结果发现KONAMI的PS软件产品销售总额比预想销售要多出接近310%，而库存数量却几乎为0。当然，不可能所有软件厂商都对这种新形式的委托发行管理感到满意。于是就有了1996年发生的WARP叛走的事件，当时WARP的社长饭野贤治因不满SCE控制出货量，故而一怒将原本都已经开始制作的EO从PS撤退，硬是给了SS，给了这件事的警醒，SCE在政策上就灵活了很多，1997年以后SCE便完全向所有第三方软件商开放了自行流通的权利。

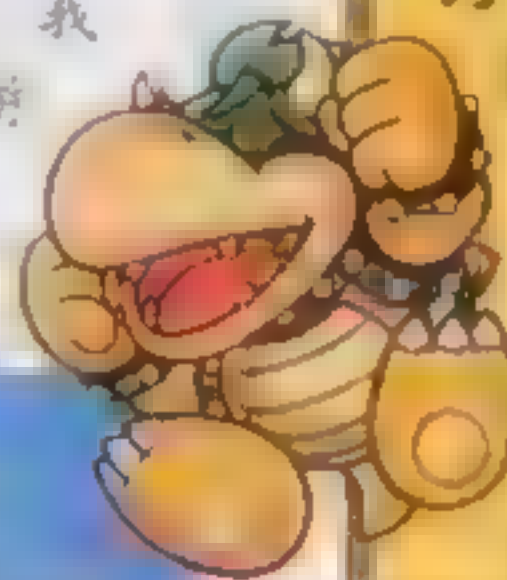
第三章 艰苦的创业之旅

SCE在后来针对任天堂经营体制的严重弊端进行改革。之前一直自给自足的任天堂长期向第三方软件商征收1500日元左右的权利金，此权利金包含代理制造费，而厂商则把这个成本支出放到总价格里转嫁给消费者。SCE的新销售方案则把权利金(含代理制造费)下调到900日元，并把软件标准价格统一为5800日元。此一举措直接导致了软件商、小卖店和消费者三方的负担都比以前减小了，大家都感到比较满意。此外，任天堂曾规定软件商产品出货的最低额度为首批出货15000块卡带，以保证其大水漫灌的政策实施，这就把一些实力比较薄弱的中小厂商拒之门外，很多厂家很难出头。而SCE把首批出货的额度底线降低为5000张CD，这无论在数量上还是资金上都极大降低了PS平台的参入门槛。当然，如今游戏界庸作频出、游戏品质比以前明显下降的现状，多半也要归罪于这个政策。但换个角度看这个问题，这个政策在当时还是有一定积极意义的。

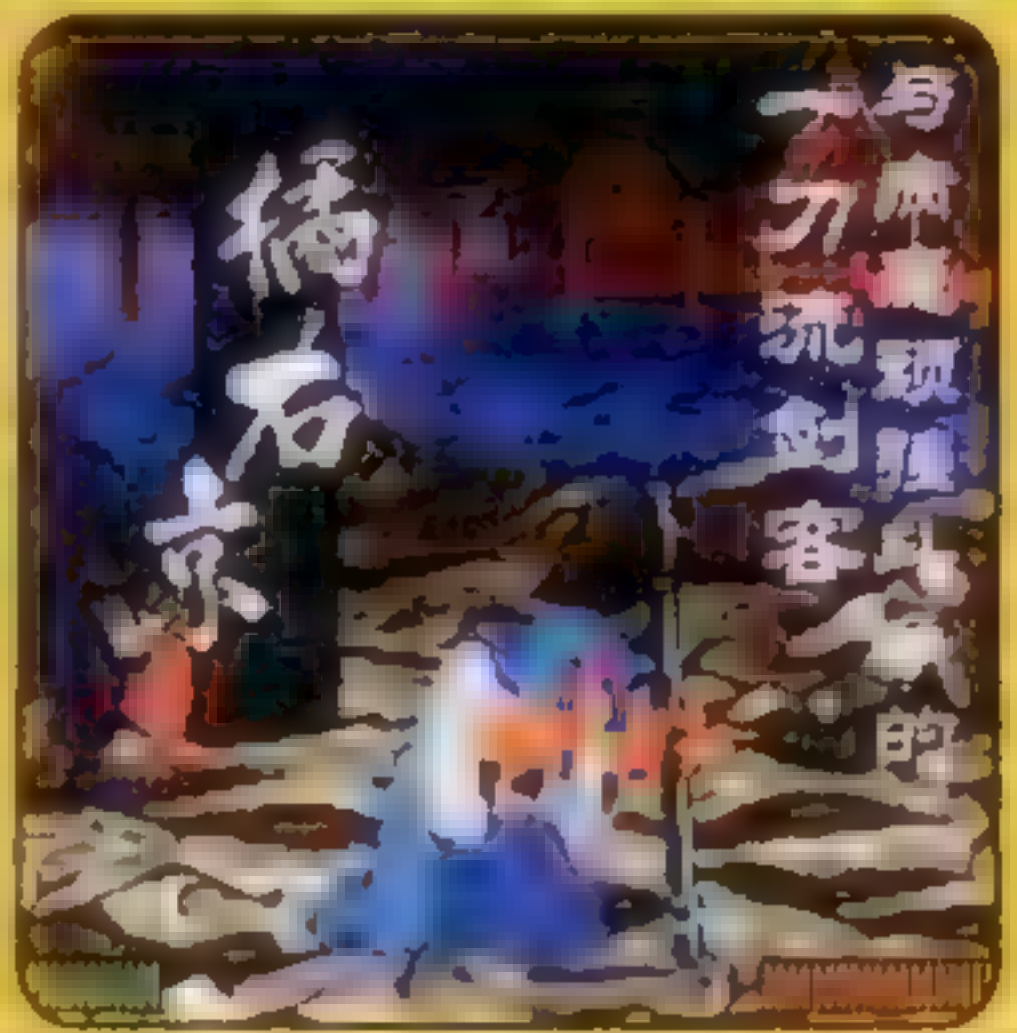
□责编/无无

米花通信

游戏一旦成为了系列,那么其中的角色如果反复登场也就没什么新鲜的。但是如果在第一作中就死掉了,或者是濒临死亡,然而在后来的作品中又反复登场,这就让人有些捉摸不透了。本期栏目,我们就来大致说说这些不死的游戏角色



经过了一段时间的《街霸3.3》还有《KOF NEOWAVE》的较量之后,最近编辑部里开始流行“复古风”,什么《饿狼RB2》、《真侍魂》等重新成为了竞技项目。但当再次重温其中的经典画面时,小沛产生了这样的疑问,桔右京得了那么多年的肺病怎么还没死?吉斯从楼上摔下了无数回,怎么还在许多游戏中露面?这个问题似乎很深奥,下面我们还真得认真讨论讨论。



三岛一族

三岛平八

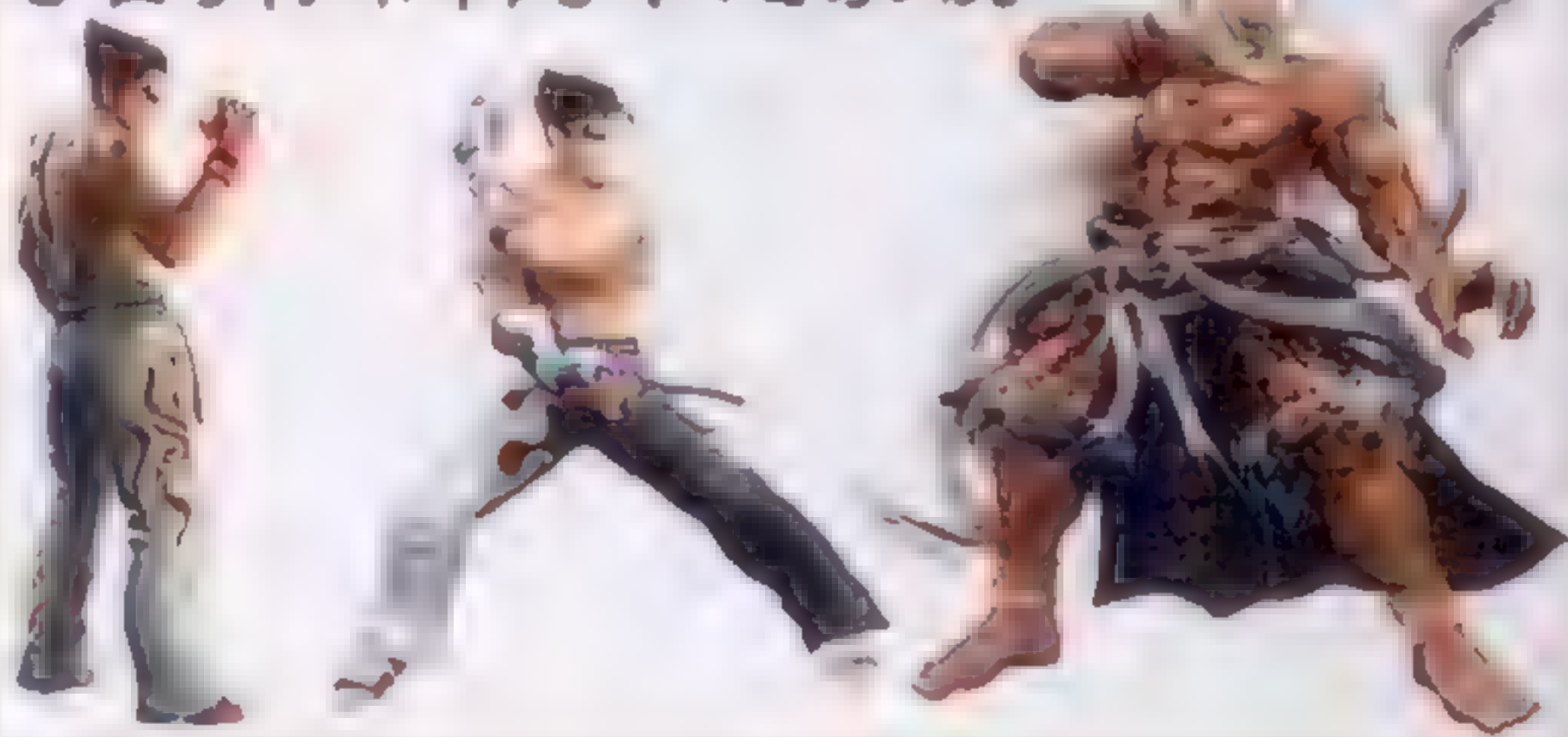
Hellachi Mishima



铁拳的故事设定中,最复杂的就要算是三岛一家了。是为了仇恨也好、争夺第一也罢,他们家的“优良传统”就是互相残杀,而且不管前面打得多么花哨,最后的一招基本就是从悬崖上把对方扔下去。而且!被扔下去的人一定不会死。三岛一八和风间仁都被三岛平八扔过,

平八也被自己的孙子风间仁扔过,到了五代,一八使出了更狠的一招,把平八推进了量产杰克的“怀抱”,一声巨响之后把平八炸到了数十里外的坟墓里埋了一个星期……就在大家惊呼:“平八真的死了?”的时候,一只从坟墓里伸了出来……又没死!看到这里,我们应该像三岛一家致敬,这不是普通人啊,祖传的不死神功!不信您瞧,已有百岁高龄的三岛仁八还在那儿当BOSS呢。您看结局是仁八灰飞烟灭,指不定哪一作里就回来了。要不是三岛平八在5代的结局里使出了最后的绝招——把那爷儿们绑火箭上发射了,平八也知道,只要是在地球上,那三位准保得“活着”回来扔他!天下英雄谁可笑傲江湖?唯有老不死的三岛家族!

与日月同辉的不死家族



在谈下面的话题之前先说一件事,《侍魂》的年代设定是什么时候?江户时代!人家在医疗条件落后的江户时代得了肺病,硬撑了12年(按作品发售时间计算)!不容易啊!每次打完一仗,您瞧那血吐的!原本认为撑过第一代之后,桔右京就得光荣退休,来个什么同门师兄兄弟什么的代替上场,没想到《霸王丸地狱变》里他又咳嗽着上啦。《斩红郎无双剑》里削减了不少角色,然而桔右京依旧带病坚持工作。《大草降魔》就更甭说了,既然老朋友天草都复活了,有点病算什么?上吧!到了现在,什么《侍魂零》之类,桔右京再登场也就没什么新鲜的了,你可以全当他的病好了,咳嗽,那是多年养成的习惯;吐血,那是一不留神咳狠了……好了,不开玩笑了。为什么他能够屡次登场,话说回来还是因为角色有魅力,自古为什么有“东施效颦”,那是因为病态不全是丑的,美女生病惹人怜爱,俊男生病则为阳刚增添了几分阴柔之美。加上右京胆儿大,打仗从来不看人,别提多酷啦!SNK哪能不让他出场呢?在此,我觉得应该向多年带病坚持在格斗一线的石京致敬!

桔右京

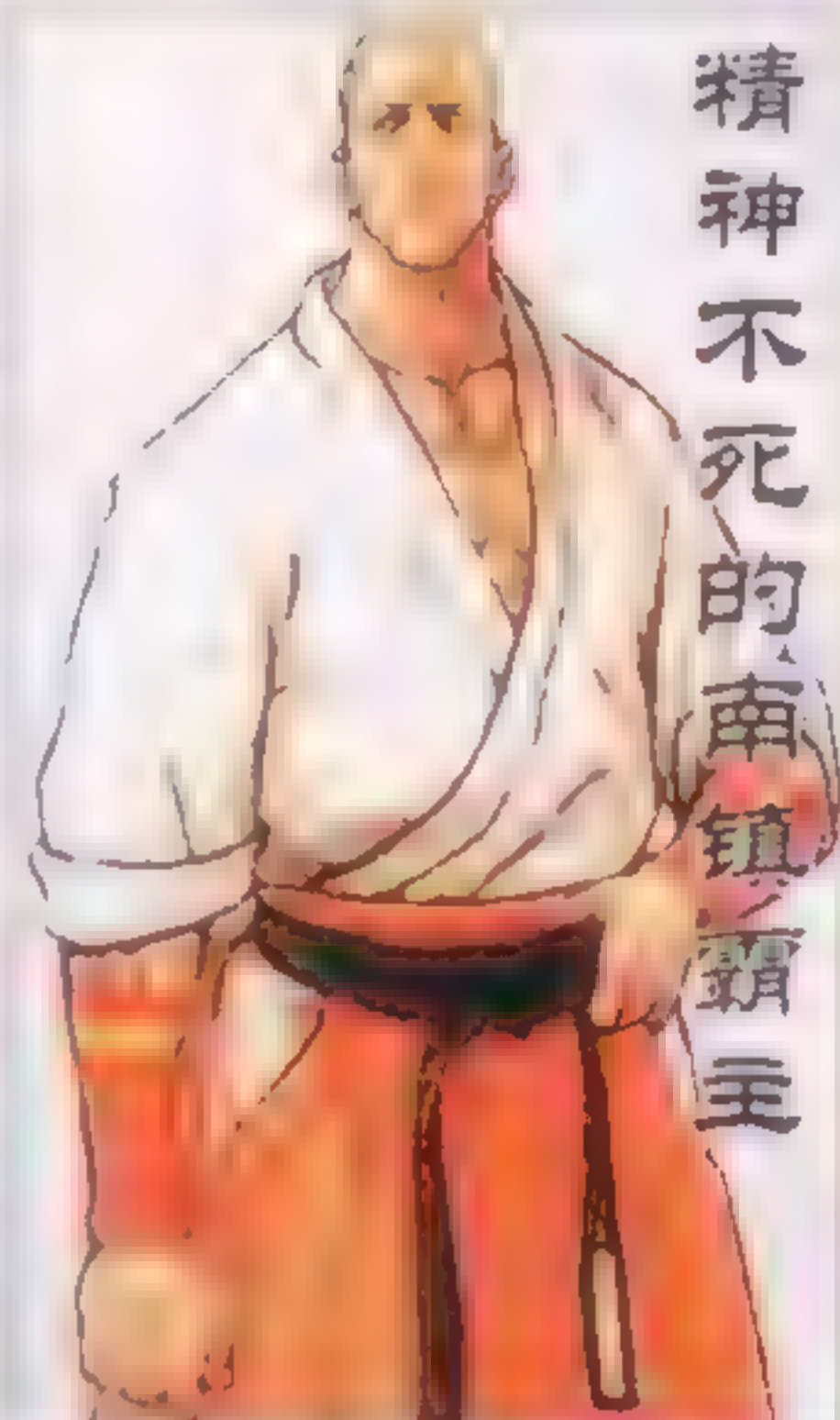


GAME中

的不死传奇

吉斯·霍华德

吉斯作为反派角色,在首次登场的《饿狼1》中就被特瑞和安迪打下了“吉斯塔”,看样子那座楼得有将近200米的高度,不过由于吉斯曾经和坂崎良交过手,根据坂崎良的“空中虎煌拳”改良成了“疾风拳”,所以落地之前依靠“疾风拳”的后推力,只给自己落了个重伤住院,并没有玩完。到了《饿狼RB》里,吉斯来了个大彻大悟,最后二次坠楼的时候,一没有接受特瑞的救助,二没有使用“疾风拳”,死了一踏实。您说吉斯该歇了吧?不,人家还有精神不死法和时空错位复活法呢。《饿狼RBS》里特瑞与吉斯一战就属于“人鬼情未了”,那是特瑞自己和自己较劲,而后来还有好多游戏里吉斯再度登场就是时空错位惹的祸了,像《格斗之王NEOWAVE》、《CAPCOM VS SNK》中的BOSS都是没死之前的吉斯,只不过“CVS”中比较扯,那就是吉斯第三次坠楼有可能是被肯、春丽甚至是娜可露露踢下去的。吉斯和三岛家族不一样,他起码是个比较正常的人,屡次登场证明了他的人气非同一般,是个精神不死的斗士。



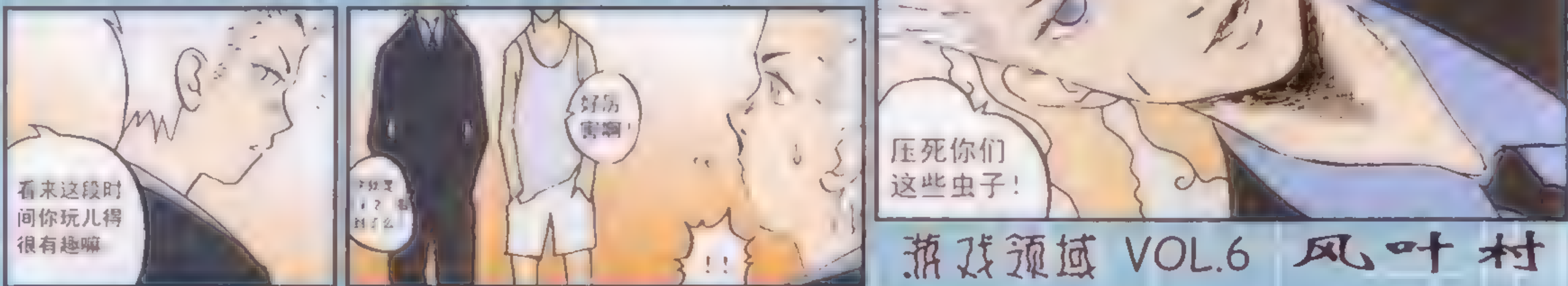
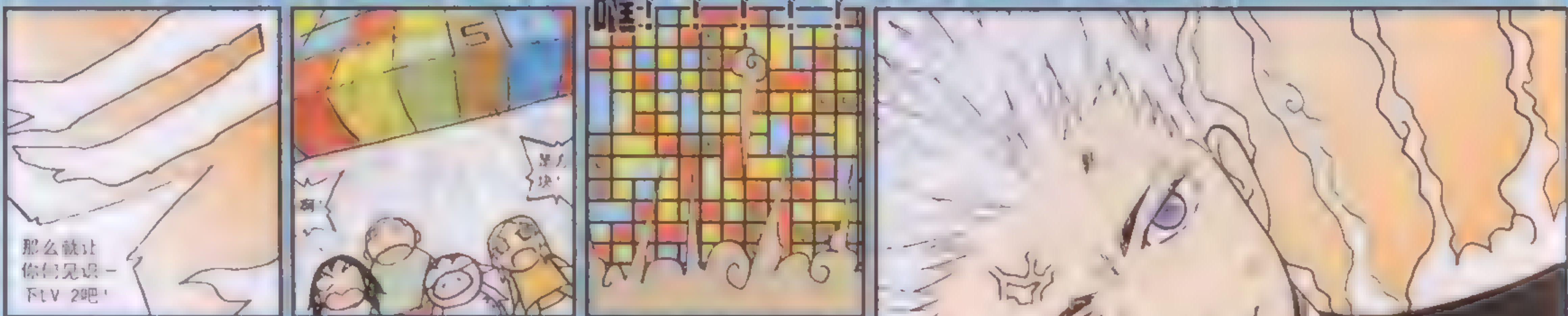
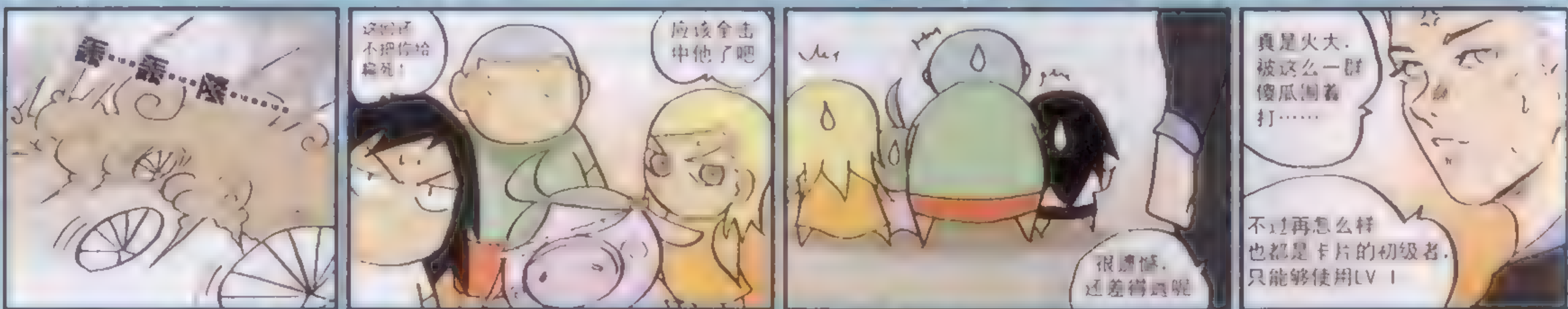
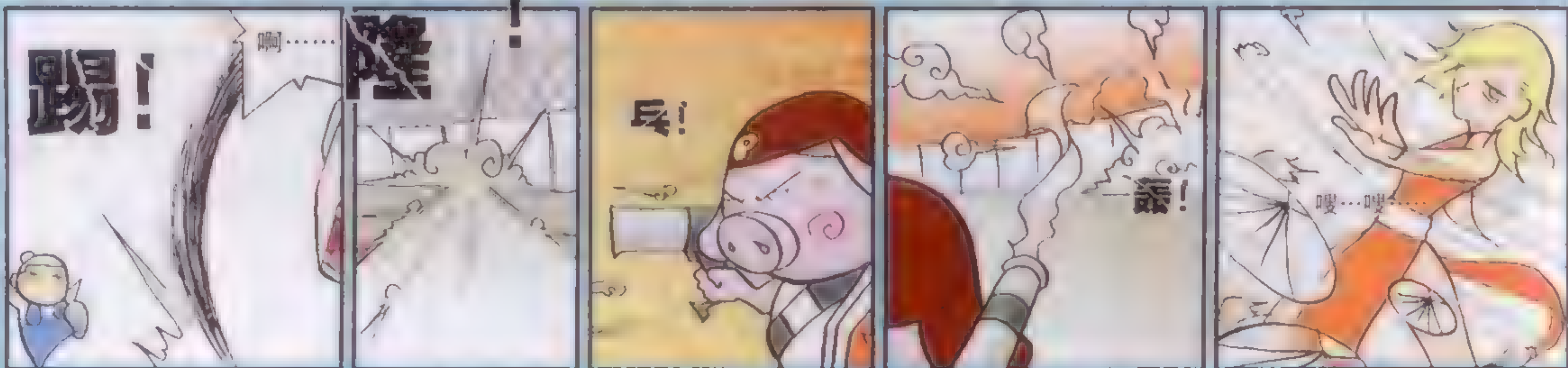
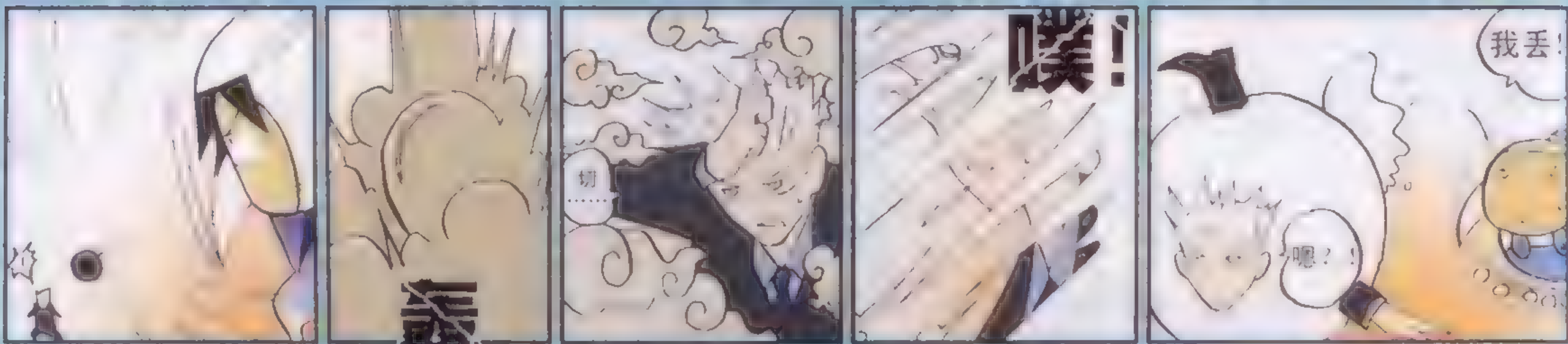
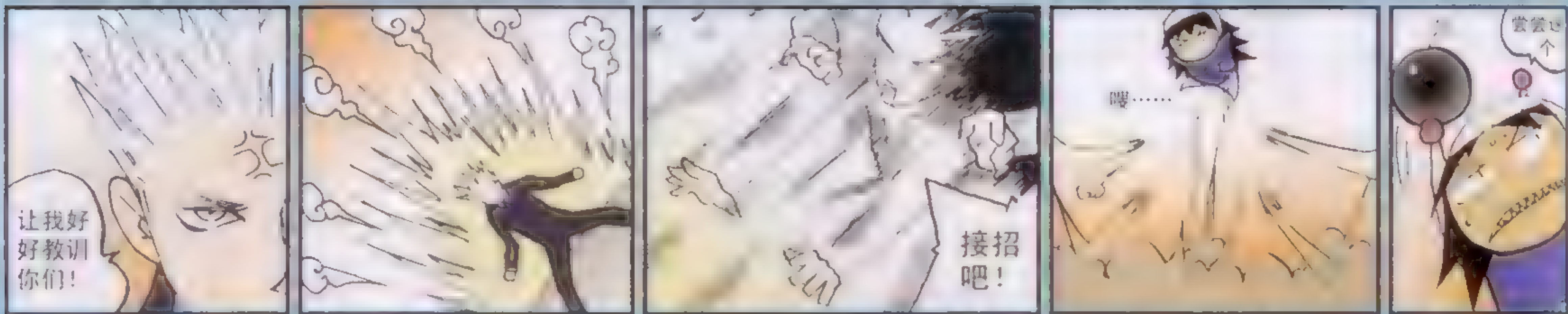
精神不死的不死家族

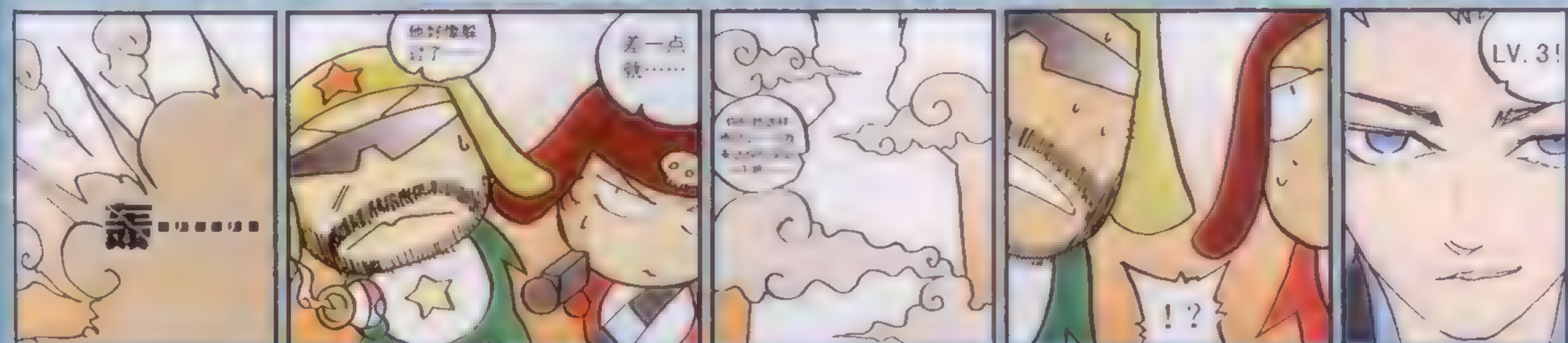
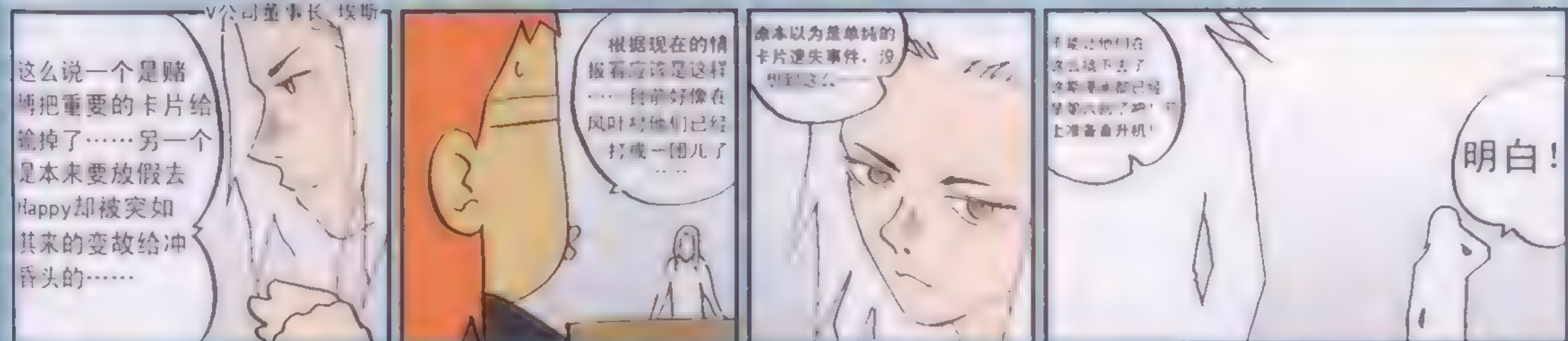
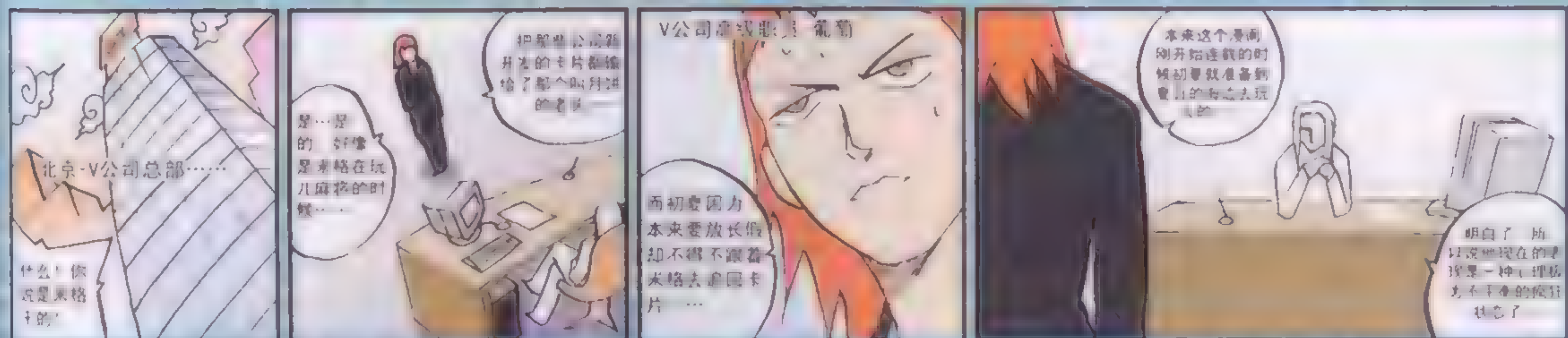
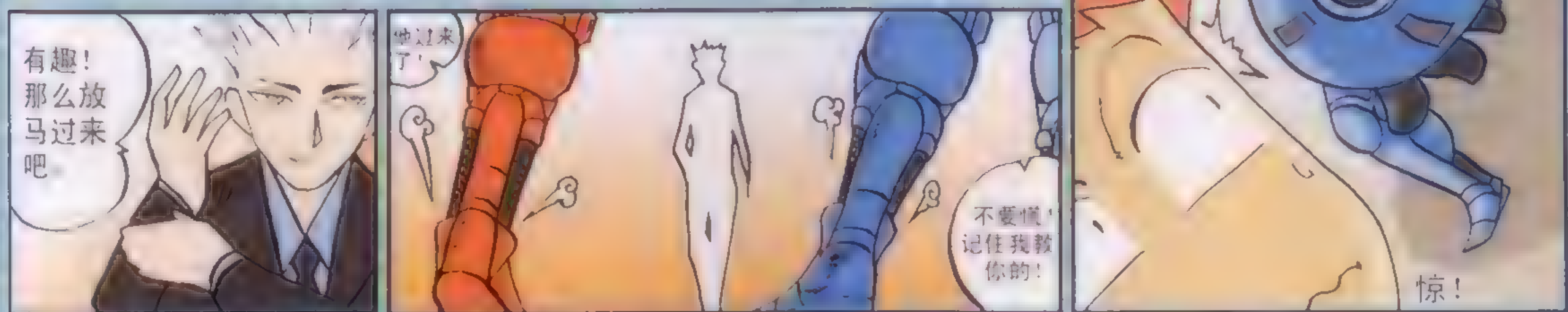
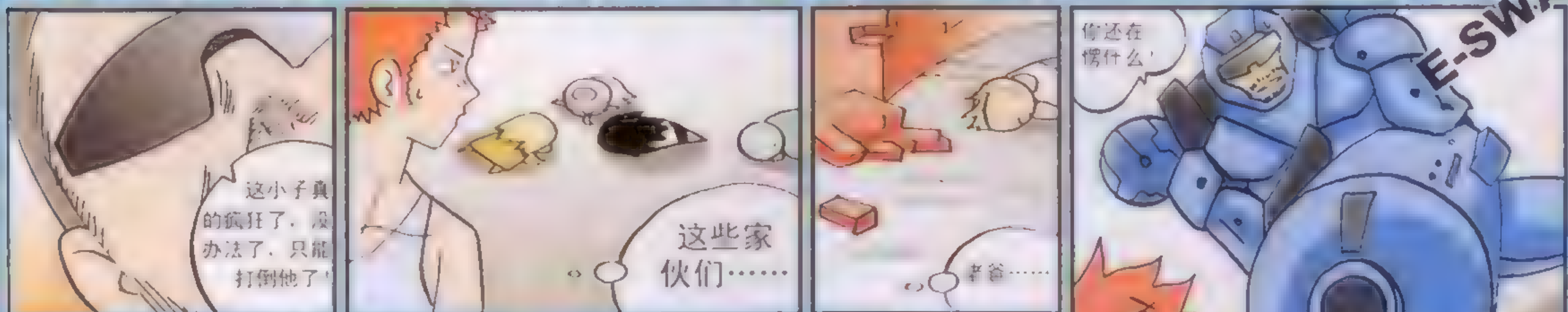
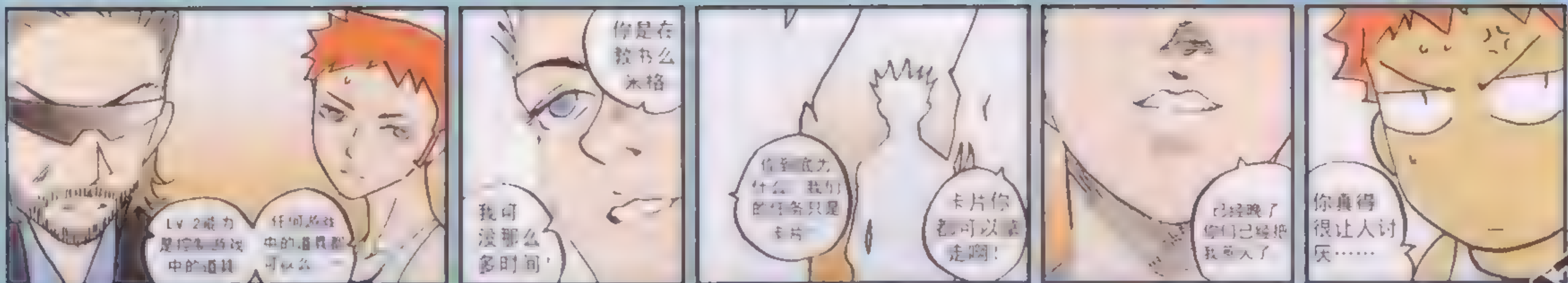


库巴



马里奥刚刚过完20岁的生日,这意味着什么?20年啦!库巴为了它那绑架公主的癖好已经被马里奥教训了整整20年。这二十年里的N部作品几乎都是由库巴这只大恐龙来担任BOSS的。(顺便插一句,叫恐龙是因为它本身是火龙却背着龟壳。)别看马里奥敦厚老实,对待库巴从来不心慈手软,您还记得一有那架车的“不死”吗?每一小关都把库巴往岩浆里推啊!好在库巴是一只火属性的恐龙,否则早被烤熟了。以后呢,库巴继续为了绑架事业与马里奥兄弟做着殊死的斗争,好在没有一代那么残酷,不过也没少挨马里奥的脚踩,每次最后也是一副彻底GameOver的表情,却又在不久之后继续活跃在马里奥的舞台当中。要说它能够不死是因为什么,那可就不好说了。就算是任天堂发明了一个物种吧,喜欢绑架公主,然而既不伤害又没有不良企图,满满吐火并且永远不死!这个……就别致敬了





好游戏 美版

珍藏

文 晓霞
龙 行深
图 唯夜



推荐点儿美版游戏，有这念头不是一两天的事了。我们嘴里常念叨着美日风格不同，但恐怕更多的人很自然地就默认了日式游戏，没怎么觉得美版的好儿。但其实呢，一是我敢说懂E文的绝对比懂日语的多，二是多玩玩就会知道，西式的魅力绝对可以把你震出一个跟头，从此收了那份儿唯东方为尊的心思。

下面推荐的游戏中，甚至有一些纯粹是日式的思路和内核，但我仍然要说，它的美版更赞——确实是很奇妙的事。

限于时间和精力，我们谈及的远不够全面，但同时谈及的也都是好东西。好东西，就要留住。

释放你天性中隐藏的破坏欲望



有一个小小的问题请你回答：你是否也偶尔有破坏的邪恶欲望？在你心情不好的时候，是不是总想拿点什么东西出气？如果你的答案是肯定的话，OK，你不能错过下面要介绍的这款游戏。

诞生于一百多年的前的汽车最初只是作为人们的代步工具，而今时今日则早已超出了“工具”的范畴。在发达的工业国家，“汽车文化”已经成为不可忽视的一个文化分支。人们把汽车作为娱乐、竞技、宠物、生活伴侣以及身份的象征，而赛车游戏同样也是市场上的宠儿。众多的赛车

游戏风格各不相同，既有尽力模拟真实的《GT赛车》系列，也有难度满点的《疯狂出租车》等等，更有赛车之名行搞笑之实的《大脚赛车》之类的东东……而《火爆飙车》所找到的立足点就是：碰撞。

这当然不是游乐园里面那种软绵绵的碰碰车，而是你死我活的争斗——呃，好吧，也许没有“你死我活”那么夸张，因为那些被撞得支离破碎的赛车过几秒钟又会完好无缺地回到赛道上。不过当你将对手的车子狠狠地撞到一边，看它在护栏上刮起的火花四溅飞起，又或者给对手来一个拦腰碰撞，将车几乎撞成两截，甚至撞得“被撞者”腾空飞起，几乎飞进路边民宅的六楼——你一定会抑制不住疯狂大叫的欲望。《火爆飙车3》里面最著名的一句口号就是“Risk means benefit”

（风险带来利益），逆向行驶、与其他车辆紧擦而过、在急转弯上做出夸张的甩尾动作……等等这些在现实生活中没有机会实现的疯狂举动都能给你的赛车增加强大的力量，让它能够更加尽情地狂飙。独特的Crash Mode（碰撞模式）更加证明了制作人的异想天开，在这个模式中你需要通过碰撞来制造尽可能大的破坏，让街道成为一片火海——破坏力越大，得分就越高。怎么样，是不是够疯狂，够火爆？

什么，你觉得还不够吸引你收藏《火爆飙车3》——你真真是个挑剔的人。好吧，那就再给你几条理由：《火爆飙车3》画面视觉效果最好，速度感最佳的赛车游戏之一，它也是目前最棒的赛



车游戏之一。它包含了数个不同类型的比赛，上百个不同的事件和比赛，即使只将这些比赛都简单地玩一遍，也能花费你好几个星期的时间。它的赛道设计几乎完美无缺，别具匠心的设置，可见，最大限度地增加你在狂飙时的紧迫感。怎么样，够了没有？

好了，不用再多说什么了，最后只有一点：告诉大家记住：如果你在现实生活中是有车一族，那么每次手握方向盘之前请先花几秒钟时间确认：到底是不是在游戏里，千万别把游戏当成现实，更别把真实世界当成“火爆飙车”。



Death & Rebirth,究级的新生化

GC 生化危机4



这个游戏你要是没玩过，那可就亏大了；而如果你玩的是美版，那可就亏大了。

生化4本场的品质，其实已经不用我们再多费什么口舌——锐利画面以及系统设置完美协调的完美结合。不过对于我们国内的玩家来说，之前一手接触的生化也当以日版为贵，新版的被砍掉，对版本的差异几乎没有感觉，为什么这一版的游戏推荐起来会这么难呢？

其实说起来，生化是日系游戏史上部“圣地巡礼”的作品。不论美版日版，虽然字体的文字和会有英文日文的区别，但历代以来，所有日版的都是英语。可不要小看这个设定，它使得整个作品的氛围更加和谐一致：那种很闷闷的设定发生在西方的游戏，甲子的人不管是谁，都是流利的Japanese，这多少会让人感觉差了意思、缺少些味道。所以玩过来看，生化的

这个传统，全在给人的第一印象上，替代化了一些生硬的翻译。尤其对于玩过山崎重太郎的人来说，这种美版的设定才算是正宗了。

但这个游戏之所以“老”就在于“进化”这两个字上。这次的4代，不仅有着新的敌人和怪物，对技巧性和策略性的要求也比前作更高。对新手来说，4代确实是个挑战。如果以前的生化4你已经玩过了，那么你已经觉得没有意思了，只是在看看剧情或者看看女性玩游戏的话，那生化4就只是个普通的游戏。敌人和怪物在立体化而进化的过程会给你带来一种新鲜感，就是死，也会让你大呼过瘾，死得痛快淋漓。整体来说，美版的4代确实是个不错的选择。

这样的一个游戏，我们又怎么不去试试呢？

我并不想在美版努力，但正如上面所说，4代的神髓——在人类的内心深处，基本完全体现在那无比精彩的战斗中。这些战斗，是美版的精髓，也是整个游戏的灵魂。在游戏中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。在游戏中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。

在生化4的日版中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。在游戏中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。在游戏中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。

在生化4的日版中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。在游戏中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。在游戏中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。



在战斗之外，而在表现细节方面，最明显之处当属“爆头”。在日版中，敌人被一枪爆碎了脑袋，无论是画面特效还是音效都完美无瑕。但在美版中，你会发现，敌人脑袋还在。这个设定不禁令人有些无奈到哭笑不得，战斗的刺激和成就感大打折扣。

以往的生化中当然也有战斗，也对技巧性有要求，但总体来说，美版和日版都是各有千秋的。但是，在生化4中，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。在游戏中，你会发现，美版的战斗系统，比日版的要复杂得多，也更有趣。

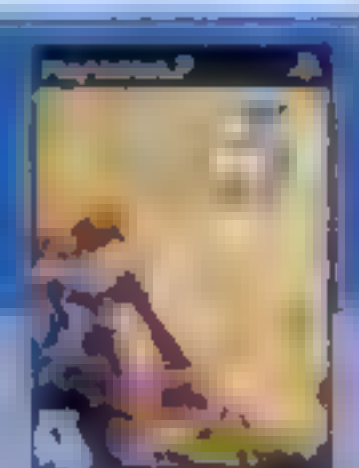
只是个人觉得唯一的遗憾就是，日版的名字“Biohazard”实在是经典之至，非常符合系列的氛围和意境。但受限于版权注册问题，在西方的名字不得不改成了“Resident Evil”，味道大失。而且最关键的是，Biohazard这个词是开口音，听起来是十分的有气势，而后者则几乎是闭口音了。

但这一系列问题其实无伤大雅，现在PC版也发行了，估计在PC上存在的这种美日版本的差距还是有的，所以这次你可要认准了——Resident Evil 4，但它依然是生化危机。



我要自由——就在远方

PS2 狂野历险3



这个游戏——我已经被我们说过好多次了，但这次还是要说。为什么？因为不说对不起我自己。开个玩笑，在RPG游戏中，我是第一次感到如此强烈的自然气息。不仅仅是指那个广阔的环境，更多的是那些鲜活的人物，以及他们的生活。在wasteland上，他们有着自己的生活，自己的人生理念，不管是什么样的道路，我们以一种强烈的真实感。而在西式牛仔风



格的外衣下，它有着纯正的日式系统和设定，而对于这样一款游戏，我们仍然推荐要玩美版，因为这一作的风格做得是多么独特和出众。

在我们的直觉印象里，东方代表着内敛，而西方则蕴含着奔放；也正因为如此，这样一部通篇充满着自由与飘逸的作品，更需要语言上的配合，来进一步展现那苍凉的西部荒野。日语的话，过于含蓄，有的时候这种客气气的柔和并不是那种狂野所需要的东西。看着沙漠荒原、看着那残破遗迹、看着那在马上驰骋的渡鸟……这一切，就都让它们沉浸在英文的世界里吧。吹一声口哨，追逐着渡鸟的足迹前行吧。

它告诉了我们什么是FPS

XB 光环

Microsoft 2001.11.14



在我的印象中，美国人由于民族的拓荒精神，造就了自由、豪放的民族性格。而这种典型的民族性格体现在游戏中，便创造出了众多自由度与自由操作性相结合的美式游戏类型，这些游戏类型用大话说来，是游戏发展史上的革命，更客观地说，是其他国家或民族决难以创造出的特殊发明。类似于RTS（即时战略类）与GTA代表的FREEACT，都在创造性上占先，让全世界为其痴迷。但相比较美式游戏的代表类型FPS（第一人称视角射击）来说，上述两个类型也只能评价为后起之秀。这个结合剧情、动作、射击与强烈感官刺激的类型经历了硬件改革带来的软件质量飞跃，但从最早的DOOM到FPS后期代表雷神之锤3等等，都陷入了硬件革新后单纯声光提升的死局。很多作品，在大幅度提高声光效果的同时，忽略了系统的进步与内容的丰富。其间确实出现过CS与半



条命这样的经典作品，但却在对战要素与剧情的平衡上明显失衡，只着顾一侧，且非常明显，而HALO（光环）的出现，终于告诉了我们，什么是真正的FPS，在游戏多方面要素都取得真正的平衡

后，体现出饱和能量的惊人冲击力。这些还只是在原有FPS的要素基础上做的饱和，而其中的创新，则更突出了这个FPS历史上素质最高作品的特有魅力……

由于XBOX机能的强大，光环的画面渲染已经到达了游戏视觉冲击的最高峰。而这一切实际上都是为了庞大的虚拟世界观与游戏观服务的。游戏本身的剧情背景异常博大，故事架构将年代安排在了近未来的2225年，当时科技的进步并没有解决最基础的人口问题。由于已经实现了超光速飞行，地球万联合政府经由联合国太空指挥部，着手开始进行宇宙殖民计划。很快，数以亿万地球人口被迁移到REACH行星，而所谓的REACH行星，则是宇宙中类似地球的被开发行星。但事情远远没有那么顺利，宇宙移民局很快就遭遇了外行星高智能生物的袭击。后来经证实，是为多种族外星生物由于共同信仰组成的“星盟”在与人类势力对抗。对抗的原因，是星盟的长老认为地球人的REACH行星开发侮辱了天神，要以圣战的名义驱逐地球人类。在多次的战斗中，由于身体能力的差异人类方不断地丢掉了又一个又一个REACH行星。而人类最后的王牌是将基因强化战士投入到最后的战斗中，并制定了将基因战士潜入到星盟舰队中，以起到最终总部击溃的战斗计划。可惜的是，计划未有实行，最后一个REACH行星即被星盟舰队击溃，地球最后的一道屏障也自此告破。但人类的希望仍然存在，在幸存战舰“秋风之墩号”上承载着的唯一一位幸存的基因战士逃走，并成功潜入星盟，希望能完成这个不可能完成的任务。玩家扮演的对象自然就是这位孤胆英雄，独自一人拯救地球这样的题材怕是比较俗套，但之前的铺垫却异常的悲壮，让我们感受到一种莫名悲愤的力量。谁说美国人情感粗犷，要我说，这就是其粗中带细的精妙之处，剧情的拓展与游

戏内容的结合让我们感受到的，是亲自投入到一个好莱坞超现实科幻电影中一般。游戏中我们会到的流程完全打破了传统FPS的定律。我们可以在异常如此游戏的游戏场景中，体会到突击、前哨、潜入解救同伴、偷取敌人移动车甚至亲手敌人前哨这样种类分化明显的多样任务。在多种类型的不同任务中我们可以体会到传统FPS，第三人称、第一人称等被设计的多事乐趣。所以我们将光环集中了众多美式游戏的亮点，并综合的如此自然，是其最大的再造与创新。在剧情模式制作



几近完美的前提下。游戏的网络对战也同样成熟。由于光环本身设计的己方武器就非常多彩，特效突出。所以在多人混战时的效果非常火爆。但如果你认为光环本身的网络作战只是混战可就错了。游戏中除了混战的Death Match之外，设计了占领、抢夺、竞速、地点保卫、抢旗等多种竞赛模式。种类如此众多的网络作战提供给玩家的，是一个多彩的竞技娱乐空间，其大大扩充了光环的内容价值。

光环这款作品几乎集中了美式游戏所有优秀环节，这种突破与用心的制作已经跨越了一个单纯的游戏类型。而当一个人在CS与雷神之锤沉迷而自封FPS达人的时候，玩家朋友您可以对他说：“没有接触过HALO吧，那才是真正的FPS，您……还差的远。”

语言的改变成为交流的基础

PS 异度装甲



对于异度装甲这款RPG，我们已经有过太多次讨论了，这款PS时代最为闪光的剧情RPG，用其贯穿万年的虚拟诗史，为我们讲述了一个凄美曲折的动人故事。可玩家朋友们知不知道本作早期发售的时候，当时还不熟悉日文的我们有多么的苦恼……虽然能在机体作战、新颖的技巧开发中获得乐趣，但FEI与ELHAYM的情仇交织，横跨万年的造世之乱，男人之间的兄弟情谊，多方势力的

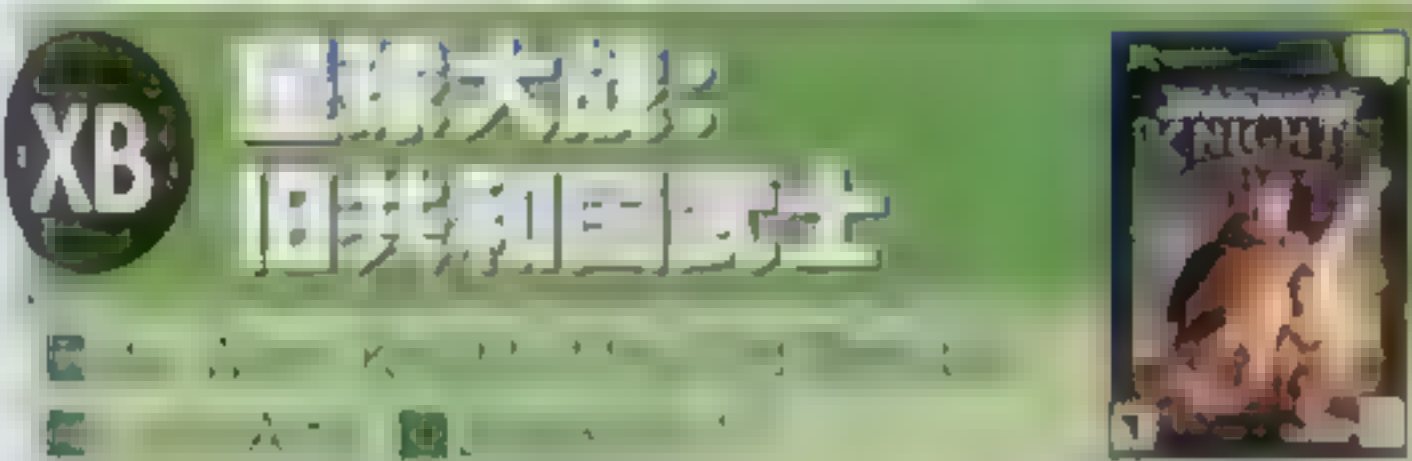
纠缠，剧情衔接时的轻松幽默，等等等等游戏亮点都被语言障碍所屏蔽。可以说，很多玩家朋友在进行完日语的时候感想是和我一样的：“多好的游戏啊，但……没怎么弄明白。”而在这个时候，美版的异度装甲出来了。

当美版异度装甲到了我们手中的时候，文化的障碍被痛快打破，而我们激荡在剧情中，全然没有重新进行同一款游戏的烦躁。反而犹如重新接触了一部经典大作一般，细腻的是每句台词，每一点内容与我们带来的成就感快乐。异度装甲美版为日式RPG的美版代表，可以说是PS时代最为优秀的美版RPG，藉由原作日版的卓越素质，这种情况我们曾经在DQ时代就遇见过，想象一下，如果当时我们就能接触制作精良的美版DQ的

话，想来不会在多年之后的EMU上才重新了解经典的剧情。而PS时代的玩家是幸运的，更是幸福的。对于日文苦手的我们，在次世代即将来临的今天，期待着更多超一流日文RPG的美版作品诞生。



穿越那茫茫宇宙的宏伟史诗



推荐美版游戏。其实有两种情况，一种是“Made in USA”，他们其实有着日式的特色，但美版能更好地表现出作品的风味；另一种呢，就是地地道道的“美国货”了，从内核到外表，都是典型的美国风格。

“星球大战：旧共和国武士”（简称KotOR）就是这样一款作品。从外表上看——比如说，游戏画面——你甚至可能会以为这是一个动作游戏，但实际上它是相当纯粹的RPG，严格一点说，是典型的美式RPG。

如果谈美式游戏与日式有什么不同，我们脑子里的第一反应恐怕一般会是什么“粗犷”

“着重暴力”等等字眼，但实际上这些定性既不严密，也有失于偏颇。而且它们其实都是一些偏感性的东西，都有界定不清的嫌疑了。其实有着最明确分野的美日风格作品，就是RPG领域。

相比日式RPG不同作品间有着较大的独立性，美式RPG的核心却完全就在于“龙与地下城”系统（D&D则是规则的升级）。

对于习惯了日式RPG的我们来说，这一套规则难免显得有些枯燥，又缺乏吸引力，但其实深入探究进去，你会发现这其中有着无穷的魅力：在选择技能、装备、行动之前，我们都要有深思熟虑，而在具体的成果中，你就会看到一件件令人惊叹的杰作。

在2004年的游戏开发者大会（GDC）“年度最佳游戏”评选中，它的品质出众。谈起美式RPG，“龙与地下城”这个字眼已经占据了我们的太多视线，但不要忘了西方也有RPG的

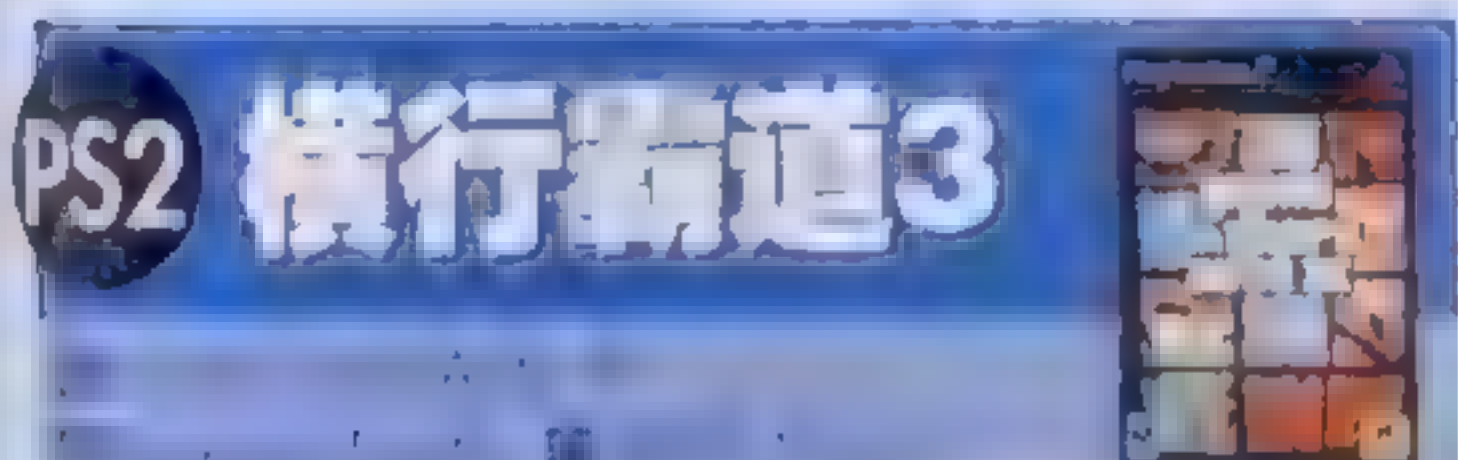
作为一款影视改编作品而言，旧共和国武士的



素质是令人惊异的——尤其在你是星战fan的情况下，也许你只是出于对影片的爱而接触了这款游戏，那更会被其优异的表现和十足敬业的制作精神所震撼。其实本作最妙之处就在于跳出了原作电影的框架，以之设定为基础但又不拘泥于此，并不安于改编赚笔钱了事，这从游戏并没有选择大众化的动作类型，而是采用了RPG的方式就可以看出来。

如果你被快餐式的东西弄倒了胃口，那就不妨来试试本作，厚重的感觉会让你很塌实的。

游戏史上最富于争议的杰作



很少有哪个系列游戏能在自己的发展过程中发生如此大幅度的进化——《横行霸道》（以下简称GTA）就是一个。如果你曾经阅读过本刊以前的GTA报道特辑的话，应该对它的历史有了一些了解。尽管GTA系列的初代就以其独树一帜的主题引起了游戏界的关注和争议，但是真正确立它“至尊地位”的却非GTA3莫属。毫不夸张的说，GTA3不仅仅是系列的历史上的一块里程碑，即使是在游戏史上也是绝对不能忽视的一部重要作品。

众所周知，GTA系列的核心内容在于自由度。即使是在现在看起来颇为幼稚和初级的初代当中，自由度也是游戏制作者着重表现的内容之一：你可以任意选择完成任务的顺序，驾驶汽车在城市中自由自在的游荡，而不必受到流程的限制。但是2D的画面表现力终究非常有限，只有通过了从PS到PS2硬件机能的巨变，Rockstar的天才制作人们才有足够的条件去营造一个虚拟真实的“自由城”。庞大到令人瞠目结舌的都市、四通八达的交通线路、具有鲜明特色的地标性建筑、来往不息的车流和人群，以及隐藏在其中数量惊人的任务、事件，共同组成了GTA3那神奇的世界。尽管并不是GTA3让人们第一次领略3D游戏的魅力，但它却是活用3D表现形式的经典例子。“自由度”这个最重要的内在要素和3D的表现手法相结合，就好比如鱼得水一样，刹那间绽放出夺目的光彩。

毋庸讳言，对于暴力、犯罪、黑帮生活乃至色情表现，是GTA系列最受人诟病的内容。你可

以把它们看成是GTA的污点，但同时你也不得不承认，如果失去了这些内容，GTA也就不成其为GTA了。制作者准确地把握了游戏与现实生活之间的切入点，通过剧情、对白以及众多的细节刻画，将值得人们深思的社会问题巧妙地融入游戏中。尤其是生动贴切的暴力表现，让人如若置身美国街头，与一个“真实的人”打着交道。

即使抛开关于文化、道德等争议，仅从简单的娱乐标准来衡量，GTA3也是一部“杰作”的



戏。根据现实生活中的城市布置的街道场景，再加上一些巧妙构思的修改，令你在进行每一个驾驶任务时都会遇到不同的挑战：开放式的任务设计，让你可以尽情地发挥自己的想象力，同一个任务也有很多不同的方式来解决；通过剧情主线串联到一起的各个任务，很好地控制了游戏节奏，让人一经上手就欲罢不能，也不会产生

枯燥的感觉；你还可以四处闲逛，找一些支线任务来玩玩，甚至干脆什么都不做，只是惬意地兜风……每个人都能从GTA3中找到自己的乐趣。

2004年底，GTA系列发售了最新作“圣安地列斯”（GTASA）。更大的场景、更丰富的游戏内容、更成熟的系统，使得它毫无悬念地夺取了2004年游戏销量的冠军，而且将第二名远远地抛在了身后，无愧于“怪兽级软件”的称号。单以游戏品质来讲，GTASA无疑是一款比GTA3更加优秀的游戏。但是从游戏进化的角度来看，三代的辉煌是独一无二、不可复制的。它标志着游戏由2D向3D进化过程中新技术与新理念的完美结合，也揭示了游戏中所蕴含的巨大能量。它不是第一个超出单纯游戏范畴的作品，但是它对社会和文化的巨大影响力却是前无古人的。对比日式游戏那种精细但是相对拘谨的风格，GTA3折射了美国人开放、包容的价值取向。在你的美式游戏收藏列表中，GTA3是绝对不可缺少的一款——尽管它的封面上印刷着一个刺眼的“M”字（17岁以上限定），但是这并不能抹煞它的光芒。



家用机平台FPS游戏的领路人

N64 007 青島市



1. *What is the main purpose of this study?*

[illegible]

其实，“富士山”也好，这一款“索尼”也行，它们可以销售，只因为索尼完全不了解现代的中国市场。按了个什么主意，硬要拿同一时代的索尼来讲，PS平台上的《保镖》等、《古墓丽影》等等也老难一上手，而《索尼眼》是最好的，未免有些道理。但话说回来，说，“万事开头难”。早在1980年发售的《索尼眼》第一次向世界证明了



1. 在下列各题中，选择正确的答案，将序号填入括号内。

《新華日報》社址在上海南京路。該報在抗戰時期，曾先後遷往香港、桂林、重慶、成都等地。該報在抗戰時期，曾先後遷往香港、桂林、重慶、成都等地。該報在抗戰時期，曾先後遷往香港、桂林、重慶、成都等地。

证明。它并没有辜负人们长时间的等待，很快就被玩家们誉为“继《马里奥》之后的又一款划时代的游戏”。在SFC之上，《超级任天堂》游戏阵容中，除了《塞尔达传说：众神的三角力量》、《洛克人X》、《宝可梦红绿版》、《索尼克》、《忍者龙剑传》等大作外，很少有游戏能够大卖。

在大洋彼岸刮起的格斗旋风

PS2 灵魂能力2

■ Soul Calibur 2
■ NAMCO ■ 2003.08.27



首先要批判，同时是教育过程，陈永贵到课堂，至今为止，他学完《毛泽东选集》五卷，还学《高升》等书。而外边对周边环境的变化，也感到丰富的，这家的技术水平也高，不过，要更露土不穷，太高长江，长难学，他也有缺点。他作于里，有《毛泽东选集》五卷，对《毛泽东选集》生根发芽，也有在土上生根，在土上生根，生了《大成功》的果实，这其中的过程，就是《毛泽东选集》的作用，是《毛泽东选集》的作用。

[illegible][illegible]

是以“新人”的胸中燃起一片天字，其本原的衝動，在於一種在意大利強大，習以為常，而所以這一切皆成其自身的歷史了。

[illegible]

《醉后作》是李商隐所作的一首七言律诗，为他的代表作之一。这首诗以“醉”为线索，通过描绘醉后的种种感受和所见所闻，表达了诗人对人生、对爱情、对理想的深刻感悟。诗中运用了丰富的意象和典故，语言含蓄隽永，意境深远，体现了李商隐诗歌特有的朦胧美和象征性。

1995 10 15

“……”李天枢脸色大变，他怎么也没想到，自己竟然会在这种场合，面对这种局面。他感到一种前所未有的压力，仿佛有一股无形的力量在压迫着他。他深吸一口气，努力让自己镇定下来。他知道，现在不是退缩的时候，他必须站出来，为他的信仰而战。

他缓缓走到台前，目光扫过台下的人群。他看到那些熟悉的面孔，也看到了那些陌生的面孔。但他知道，他们都是他的同胞，都是需要他去拯救的同胞。他握紧了拳头，声音低沉而有力地说道：“今天，我站在这里，不是为了个人的荣辱得失，而是为了我们整个民族的尊严和自由。我们不能再沉默了，我们必须站起来，为我们的权利而斗争！”

他的话引起了台下的一片骚动。有些人开始鼓掌，有些人则面露不满。但李天枢并没有在意这些。他继续说道：“我知道，我的声音可能很微弱，但我相信，只要我们一起努力，就一定能够改变这一切。让我们一起行动起来吧，让我们的国家重新焕发出勃勃生机！”

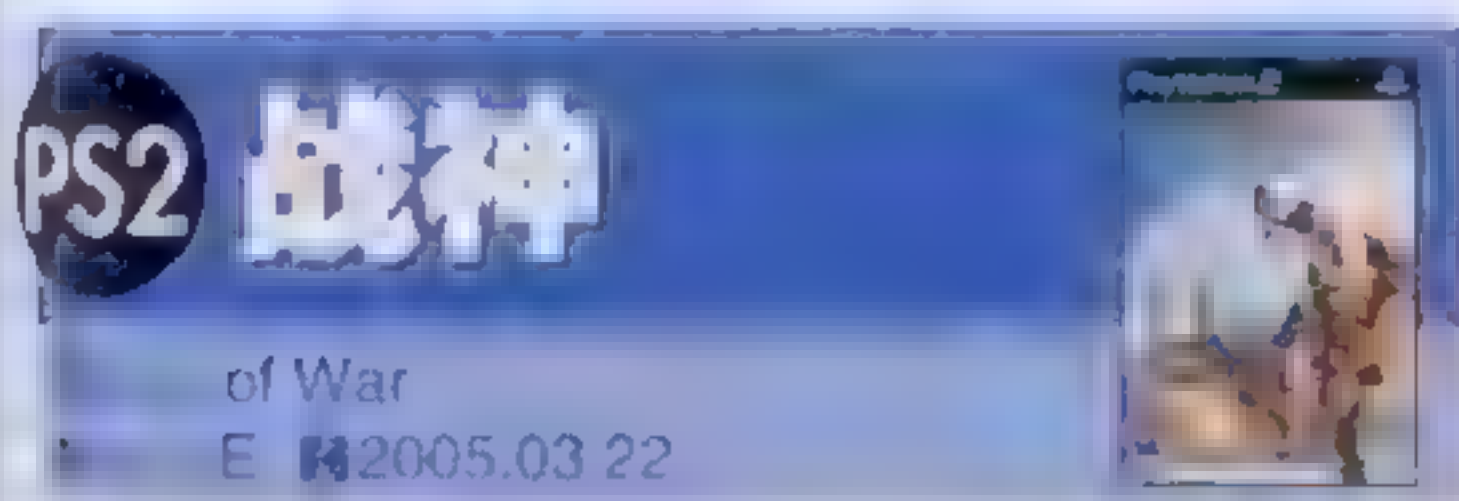
说完，他转身离开了讲台。他没有回头看一眼，因为他知道，他的使命已经完成。他相信，他的话语已经深深地印在了人们的心中。他相信，他的行动已经点燃了一颗颗希望的种子。他相信，他的未来充满了无限的可能。



技术上的进步与艺术上的成熟，被美国同行与
 观众所认可和欣赏，大不列颠的许多美学家将
 这一观念，称之为绅士，我们可以新而理解之
 或者说是英美两国的精英文化是IAA化的第
 一，从历史来看，我们可以追溯到文艺复兴
 一个时期，新文艺复兴的精英文化经历了新时
 期，我们过这段相对而又更晚的文艺复兴时
 期，以及，在文艺复兴之后，获得一元的同
 一性，在文艺复兴之后，获得一元的同

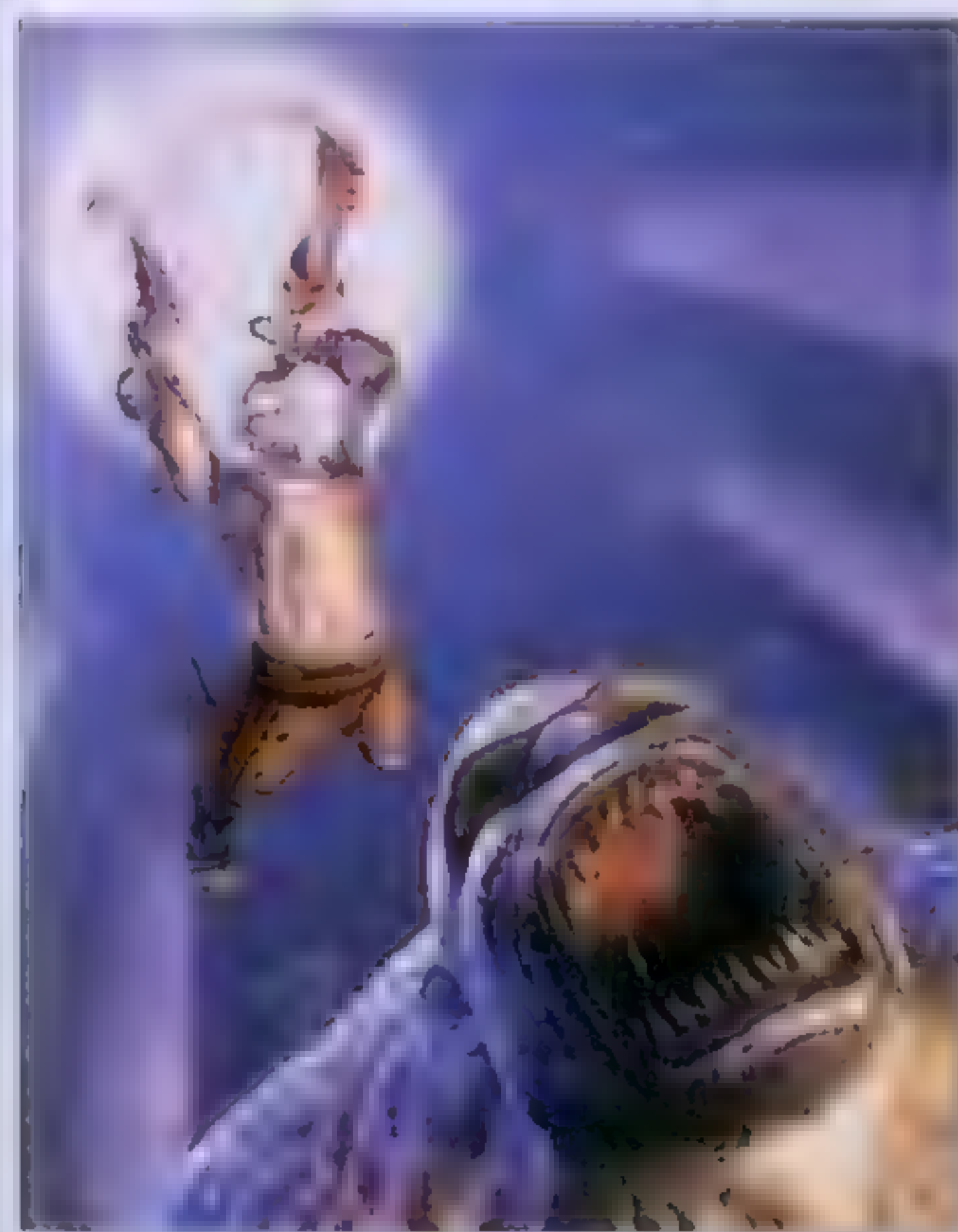


拯救?不,我只是为了解脱



豪放、野蛮，并且不加任何一丝掩饰——这就是战神，God of War。

前一段时间这游戏被炒得火热，热得几乎烫手，因为大家几乎都没想到，一款美式游戏可以做到这样——粗犷中不乏细腻；令大家更没有准备的是，这游戏让人领教到了什么才叫做野性和豪迈、什么才是纵横于天地间的气势。相比之下，此前玩过的太多游戏，确实显得有些小家子气了。在



战神面前，我们第一次被震撼，在那厚重的剧情背景下的苦斗中，悲情和绝望参杂着希冀一起袭来。而在血腥的死斗中，我们竟不会被杀戮所麻木——我们随时可以体会到克里托斯那发自本能的咆哮；我们随时可以感受到脚下这片大地在血与火中的颤栗。这游戏，它竟可以把死亡和毁灭表现得如此直接惨烈，如此不做一丝保留。但它又不是简单地各处涂抹上一些血迹，在地面摆放上一些尸体——不，如果单纯那样的话，更多的给人只是恶心和恐怖罢了。但在战神这款游戏面前，这些也只是末流的考虑，是的，它根本不屑于、不安于只表达这些东西。飞溅的鲜血中、嘶吼的烈火中、绝望的黑暗中，是一座神圣城邦的沦陷，是人与神那撕裂天地的死斗，是两种秩序和信念的决绝。血、火、死、灭，其实只是陪衬，所有的这一切，都是为了展现这种来自于神话时代的真实。这是怎样一种气势磅礴的惨烈和悲壮，你在死亡面前甚至来不及流露出一丝怜悯，就被滚滚的战车轮呼啸着带向下一片修罗场。在这里没有柔情、没有轻和，甚至——是的，没有人性，在这个只需要也只能够凭本能搏杀出生天的世界里，要那些干什么！一切的一切，都是那种活生生剖开肢体后所喷溅出的血淋淋的真实。

毫不犹豫地凭本性行事，这便是克里托斯；毫不妥协地海溢疯狂和厮杀的修罗场，这便是战神。它塑造了一个黑暗的英雄，丝毫不会因为这个世界道德规范而为克里托斯做任何修饰或美化，——就是这样，只有这样他才能活下来，只有这样他才能弑神！克里托斯忠实的只有自己，他来到雅典是为了拯救吗？不是，他是为了报复，替自己还债，令自己可以解脱。可以坚决彻底得——至于



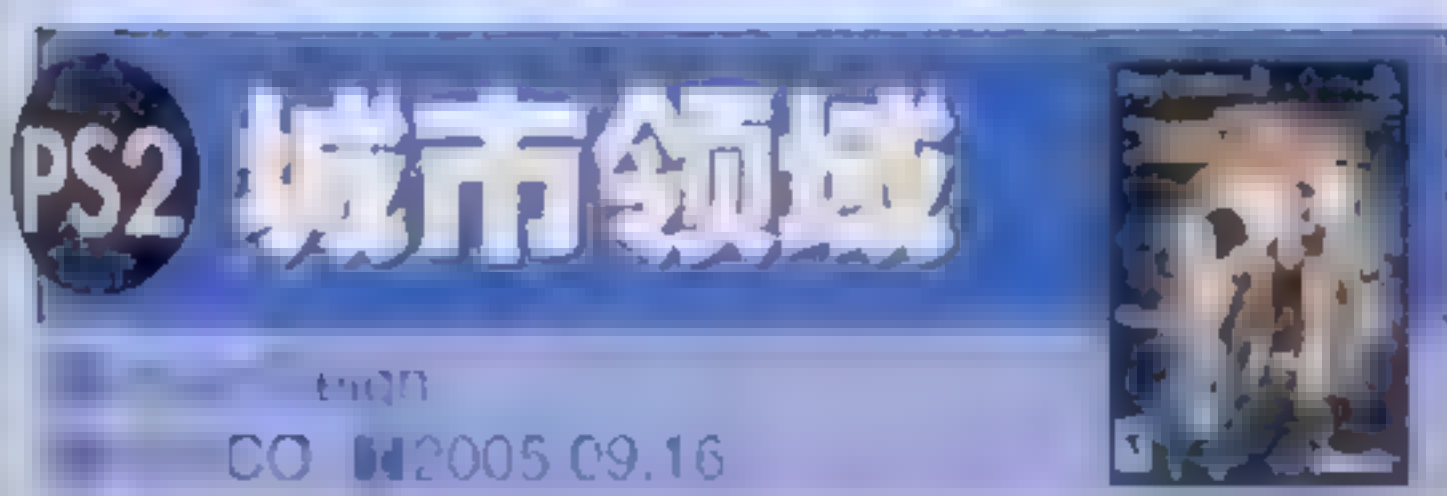
斯，无愧为一个男人。

雅典，一个神圣且会让人产生无限遐想的地方；潘多拉，一个纠缠着罪恶与诱惑的名字；哈迪斯，一种幽谧寂静深邃的象征……但在战神里，没有理所应当的浪漫与别致，但在这条征伐的路上又分明充溢着野性的魅力。公认的，这款游戏气势宏大，但它的气势不仅仅是依靠刻画细致的画面来展现的；这种传说时代的背景，以及如上所述的、贯穿作品始终一致的氛围，都极大地有助于气势的营造。

提起美式游戏来，多数人的第一反应恐怕都是粗犷有余，细腻不足。但在战神之中，攻防判定、打击手感，以及招式的表现和升级系统，都做得颇为到位，在整体浓重的氛围中，游戏的每一笔线条都勾勒得清晰认真，绝不马虎。而且本作既不过分考较平台跳跃技巧，又不偏重于单调的杀敌，机关解谜贯穿整个流程，使人玩得充满激情而又富有节奏感。

如此上乘之作，如果你仅仅是因为“暴力”或者“动作”两个字而错过了它，那可着实遗憾，你的游戏人生不完整哦。另外虽然它的日版很快会由CAPCOM代理发行，但对于这样的风格，除了美版，还怎么可能去做别的选择？

武斗与暴力融合的完美产物



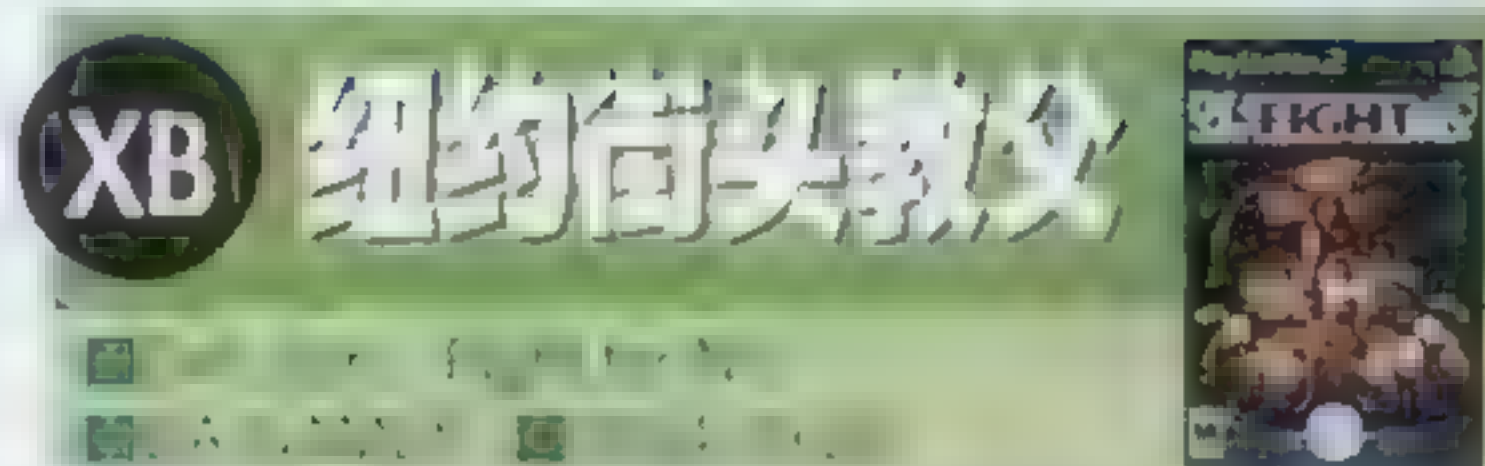
欧美暴力乱斗系作品还是很有影响力的，但多为空有暴力血腥，无任何剧情含量，更不用说什么技术指标了。所以这类作品虽然受到了一些乐于发泄的玩家喜好，却始终难成大器。NAMCO新近推出的都市领域却让我们看到了这个类型的彻底颠覆，一次无论以动作或格斗要素来衡量，都势头猛烈的一次颠覆。在剧情设定中，一个充满野性魅力的罪恶都市中，各个势力都被塑造得生动活现，并不单纯的狂奔做作。而主人公BRADHAWK与唐人街小女皇李舜英之间明为雇佣暗为互助的剧情也起伏跌宕。在游戏中出现的敌方角色也打破了传统乱斗游戏的传统，并非单纯

的狠辣阴损，而多半是体现了敌人的勇猛与合理技击的配合。整体动作与气氛给人非常专业的感觉。空手技击的环节制作的出色只是基础，游戏中关于多种武器器械的使用细节，描写的非常细致，关于中国剑，日本打刀这样的专业武器更是在操作套路上面体现得有板有眼。而武器与空手技



击的优异表现其实源自TEKKEN与SC制作小组的加入，这样想起来，游戏的操作环节被制作的如此优秀也就不无原因了。而游戏中的乱斗环节就被制作得更为出色，多达近60个性格角色，囊括了几乎所有真实技击流派，从泰拳至空手，跆拳道至卡波拉，一应俱全，并在操作感与COMBO方面细致加工，操作手感流畅爽快。都市领域在剧情与乱斗两个方面都制作得极为精良。美式乱斗制作得如此细致，在游戏历史上还是首次，它已经作到了升华美式乱斗这个老式类型的作用。





风靡美国的“职业摔跤”恐怕是世界上最怪异的运动之一。它虽然名为摔跤，却和奥运赛场上的摔跤比赛大不相同。在“世界职业摔跤联盟”（World Wrestling Federation，2002年改名为World Wrestling Entertainment，也就是平常大家所称的WWF或者WWE）的每一个赛季中，都有预先设定好的剧情，每个参赛选手互相之间还有复杂的恩怨关系，一旦仇人见面就是分外眼红。而在擂台上，选手们也是无所不用其极，板砖、折凳、铁锹，乃至推土机都可以用来蹂躏对手。一场比赛下来，个个头破血流、筋折骨断。不过不用担心，下一场比赛他们又会生龙活虎的出现——因为那只不过是假打而已。尽管如此，作为一种现场表演的项目，选手们要依靠自己的身手来做出一些匪夷所思的动作，而不是像拍电影那样可以吊钢丝、剪镜头，难度之大也是可以想见的。正因为这样，fans们才会明知有假却仍然为之疯狂。但对于亚洲观众来说，这种纯美国式的娱乐方式还是显得有些难以接受。以WWF/WWE为题材的游戏虽然在北美市场屡屡大卖，却难以博得亚洲玩家的欢心。

《Def Jam纽约街头教父》（以下简称DJNY）的高明之处在于，它本质上虽然是一款职业摔跤类的游戏，但是却增加了更多吸引人的噱头。作为世界上最财大气粗的游戏厂商，EA一贯的作风

就是不惜重金购买明星形象使用权。DJNY并没有像其他职业摔跤游戏一样使用知名摔跤手的形象，而是招徕了一大批世界顶尖的Hip-Hop（嘻哈音乐）歌手。在“Y世代”的年轻人眼里，职业摔跤也许显得有些老套、虚假，因而对此并不是那么热衷。但是将选手们换成街头流行文化的偶像呢？那可就完全不同了。当然，游戏的背景音乐也顺理成章地使用了这些歌手们的作品，你可以在游戏里一边打得热火朝天一边随着音乐节奏摆动身体，也可以直接在音乐欣赏模式中播放这些酷劲十足的说唱歌曲——光这就已经值回票价了。

正如我们已经重复过很多次的一句话：一个成功的游戏绝不仅仅有一个亮点。光靠嘻哈明星的支持并不能成为DJNY值得珍藏的理由。其实，DJNY的前作《Def Jam：宿仇》（Def Jam：Vendetta）就已经使用了这种方式，但却并没有取得很好的评价，原因就是它的手感不尽如人意，系统也不太合理。但是在DJNY中，游戏本身的可玩度取得了长足的进步。尽管不能以街霸、VF等



“正宗格斗游戏”的标准来衡量它的系统平衡，但是作为一个“喧哗格斗”类的游戏，DJNY的系统是相当完善而且成熟的。游戏中各个格斗流派差异、攻防之间的转换、招式的拆解和破除乃至对于场地道具的利用，都做得有板有眼。游戏中的“终结技”有数十种之多，华丽、火爆，充满了视觉效果的冲击，而且能否合理使用终结技也是游戏胜负的关键，可以说既有噱头又有实质。至于游戏中的暴力成分也实为一大卖点——将敌人撞在墙壁上然后猛踹、使用“膝打桩”将敌人狠狠地坐在地上、甚至将敌人丢进地铁隧道看着列车呼啸而来……那种爽快感甚至让人怀疑这个游戏其实不是出自EA的手笔，而是“暴力宗师”Rockstar的力作。也许你会觉得有些过于残酷，不过它毕竟是以职业摔跤为题材，承袭了职业摔跤中夸张的套路，只要想想这些都是“假打”，也就心下释然了。当然，在现实生活中可千万不要模仿游戏中的动作哦！

除此之外，DJNY还有一个说得过去的剧情，有自由创建角色以及改换服装、饰品乃至纹身的系统，更能支持四人游戏——WWE的忠实观众、格斗游戏的爱好者们，嘻哈音乐的发烧友们，你们为什么还不赶快去买一张收藏呢？

Never has a woman been so sexy while showing so little



NGC上这前后两作银河战士，都是绝对的经典之作，可以说是此类游戏的范本。

平台的转变，带来了由2D到3D的进化，也带来了游戏方式的极大变革——不是那种通常会采用的第三人称视点，而是大胆地变成了FPS！但令人惊异的是，在这种颠覆性的革新背后，原来2D

版的诸多特色并没有被舍弃，而是得到了强化性的保留。这绝不仅仅是一个想不想的问题，更多的可是能不能的问题——看看在3D环境中那复杂的世界构造吧，诸多隐藏通路和道具收集依然存在，数百个“房间”被错落有致、立体化地结合在一起，既考虑到了流程推进的必然性，又照顾了多次进出往返的便捷性；整体空间世界构造统一，其level design的功力令人叹为观止。如果没有相当深厚的游戏设计功底，想把一个立体世界建造得如此完美、复杂而又不顾此失彼，那可是相当困难的事情。

借助NGC的优秀机能，第一人称下的银河战士世界是如此真实，同时又光怪陆离。在炮火的映照下，我们甚至可以从屏幕前的面罩上看到Samus那被映照出的面孔，单此一点，就非常令人感动。

不仅是场景的构造特色保持了2D时代的味道，战斗时的种种设定也依然要求我们结合多种技能综合作战，比如攻击的属性问题、又比如随时利用各种变身能力……绝非简单地蹦蹦跳跳开枪就可以解决的。整个游戏考验我们的跳跃能力、空间感知能力，以及随机应变的能力，虽然很多地方颇为复杂，确有难度，但在思考、具体操作并成功逾越后的成就感是无与伦比的。制作者的创意和精巧用心在游戏后不久就可以体会出来，并且随着游戏的进行你会越来越感动于这份细腻。

两作的世界中，科技和奇幻的风味交融在了一起，既有充满金属味道的厂房和研发室，也有丰富想象力的外星球上的自然景观。

以众多的小块“房间”为单元，互相堆砌成复杂的布局，并且把“地图”的概念加以强化，正是银河战士的经典特色。如果你钟爱近代的赛博朋克风格，可别忘了，这一点它正是学自Metroid；如果你本来就是银河战士fan，那就更不能错过NGC上的这前后两代神作。

风格另类的无厘头爆笑游戏



《松鼠库克》肯定不是Rare小组最好的作品，但说它是Rare手下最有特色的作品大概没有人会反对。“战斗重生”是N64版《松鼠库克》的重制版，在游戏流程上两者几乎没有任何区别。比较两个版本，画面上的进化自然不用说。库克那条毛茸茸的大尾巴在XBOX版中显得真实无比，让人总有伸手捏一捏的欲望。与XBOX平台上的其他游戏

作横向比较，“战斗重生”的画面也足以划入一流水准。除此之外，XBOX新增了网络对战模式。

之所以说《松鼠库克》有特色，跟那只既贪钱、又贪杯、满嘴“垃圾话”的松鼠自然脱不了干系。有个译名干脆就叫做“坏松鼠”，比库克这个本名似乎还要响亮一些。Rare的恶搞精神在本作中发挥得淋漓尽致，甚至不惜拿自己开涮——片头Rare的标志居然就是由一卷卫生纸变化而来。游戏中最主要的一个场景是“牛粪山”，库克还经常一个倒栽葱地摔到地上，整个脑袋都埋进“地面”。Boss那首著名的“Poo Song”更是脍炙人口，传唱广泛。在有一关中库克变成了一只吸血蝙蝠，要去抓一些村民来喂给吸血伯爵，而他对付

村民的武器就是自己的排泄物，当他飞行时俯视的视角竟然是从·

哈哈，还是各位自己去体验吧。

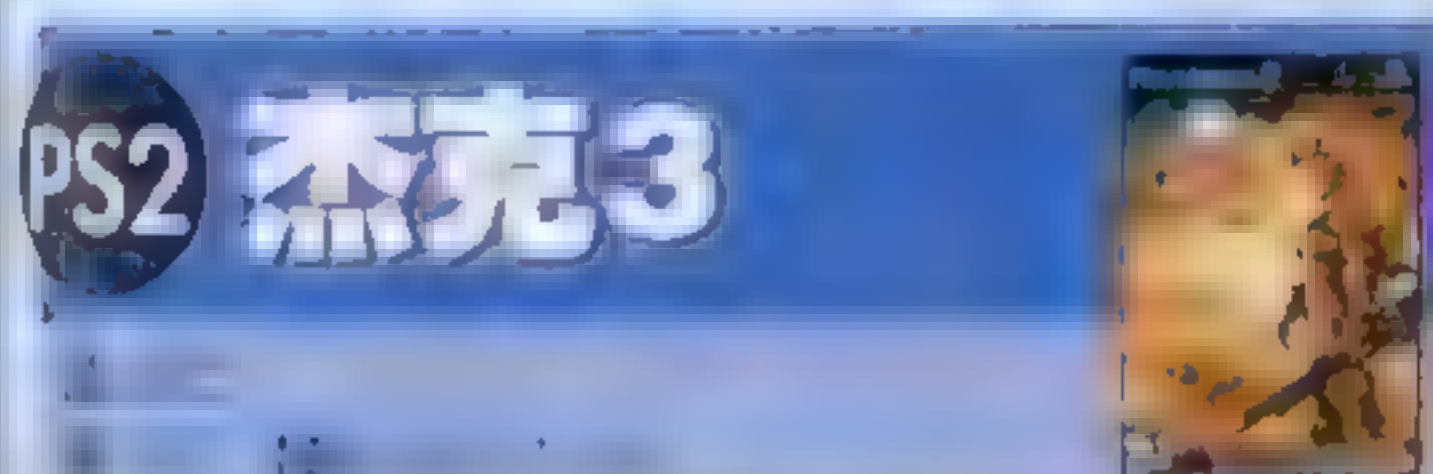
除此之外，游戏的剧情也是无厘头到了极点。黑豹王的桌子腿断了，而最合适用来支撑桌子就是松鼠——为了这个理由库克便遭到了



追杀，真是令人哭笑不得。面对黑豹王的手下，库克倒也不慌不忙：“松鼠不是长我这样。松鼠有一根长长的鼻子，四条粗粗的腿，还有两只蒲扇一样的耳朵——我是什么？我当然是大象喽。”让人恨不得把嘴里含的东西都笑喷出来。还有从库克嘴里不断蹦出来的Fxxx、Sxxx之类的词，以至于让人怀疑一向标榜纯洁的游戏乐趣的任天堂当初是怎么会同意在自己的主机上推出这个充满了“不良意识”的游戏的。

《松鼠库克》就是这么一个游戏，看起来有些低俗，玩起来充满乐趣。如果你自认为是一个很正经的人，请勿尝试，否则的话它绝对值得收藏——什么什么？你还说我没有介绍游戏其他方面的品质如何？拜托，它可是出自Rare的手下，就是那个曾经制作过《大金刚》系列、《星际火狐大冒险》、《007黄金眼》还有《完美黑暗》的公司。游戏的品质还用得着我多说吗？

美式动作大片的新表现形态



很多游戏玩家，都同样是电影爱好者吧。原因很简单，游戏文化诠释的动感、激情，声光刺激与剧情激荡……电影中同样也有。而如果将动作电影和动作游戏相对应，美版的动作游戏就如同好莱坞经典动作电影一般，渲染华丽，剧情跌宕，且动作效果火爆。在动作要素中，还夹杂着美式的粗犷与独特的幽默。时间流转到PS2平台盛行的今天，强大的硬件实力给小组的创作提供了最大支持的今天，我们看到了众多创造力突出，风格独特的美式动作精品。虽然制作素质都普遍精良，但给世界最大震撼的作品，却只有一个，那就是JAK3

Naughty Dog公司制作，SCEI代理发行的JAK系列作品，是以英雄JAK与活宝DAXTER的双人组合为操作对象的动作系列。系列的初代就已经以出众的画面渲染与独特的武器设计证明了自己不俗的实力。而二代更加在系统上和武器多样性上进行革新，在当年的北美大小游戏评选中多次获奖。当所有人认为三代的水平很难比二代有巨大的提升的时候，JAK却给了我们一个巨大的惊喜，

而这款作为系列最终篇的游戏，竟达到了PS2硬件平台上后续动作游戏难以跨越的高度。游戏在大体上和细节的把握上都几乎完美。首先在最基本的画面表现上，本作就已经达到了PS2硬件平台的最高水平。将硬件机能120%体现，游戏中居然利用软件优化将硬件平台的最大能量超水平表现了出来，游戏画面的细致柔和，色彩的鲜艳壮丽与人物丰富的面部表情，流畅的肢体动作都在全屏



抗锯齿的画面显像中呈现在玩家面前。不要说PS2平台上难找此等素质的动作游戏，就连XBOX平台上也难有游戏抗衡。游戏内容方面，地图已经达到了前作5倍的扩展。一款动作游戏，竟然有着不逊色于ARPG的地图范围，其中包含的丰富内容就可想而知。而由于运用了新的软件压缩技术，在大

的场景切换以及关卡衔接时的读盘时间几乎没有！场面这么恢弘的动作游戏居然没有读盘时间，这更不能不说是小组软件制作实力的体现，而美式动作恢弘博大的气势则在本作中被渲染到了一个新的高度。在JAK系列中，流畅的操作感与丰富的武器设定是其最大的作品特征。JA3在角色操作感上极端流畅，那种感觉让你从移动中就能体会到直接的爽快感，甚至有点美式FPS的味道，流畅自如。加上多达12种武器的配合，射击打击感与喧哗的攻击效果相辅相成，呈现出特有的打击魅力。游戏细节方面，并非在关卡上的突出设计就代表了全部，连武器都包含着两段进化，12种武器的进化必然给玩家带来期待的兴奋感，从而更加富有激情地进行游戏。本作角色本身也具备着潜在能力，当JAK的愤怒值到达一定量时，就可以实现暗黑形态转化，之后的攻击与速度提升能成为逆转战局的利器。一款美式动作游戏，通常在打击爽快感最大提供的前提下，还要将速度这个激情要素添加进来。而本作中，JAK可以驾驶各种移动工具在广阔的沙漠行星上疾驰，在剧情与关卡的进展中，很多时候都要运用各型车辆，玩家可以轻松体会到自由奔驰的快感。

JAK X DAXTER3已经将所有美式特质体现，并予以升华。遗憾的是由于Naughty Dog公司原总监、知名游戏制作人Jason Rubin的离职，JAK X DAXTER3很有可能是系列最后一部正式续作。而经典总是绝笔，JAK X DAXTER3为动作游戏这个类型所创造出的财富，会延伸到今后所有美式游戏的要素中。

コード・エイジ コマンドーz

基本操作介绍

使用固有技

杰西（ジェシー）	ライトブロ	双击中连按圆键
杰拉多（ジェラルド）	スライタン	按圆键或者叉键同时快速转动左摇杆
菲欧娜（フィオナ）	スピンアタック	转一圈左摇杆按圆键
贝兹（ヘイズ）	ライトコンボ	连续按圆键

★战斗要点 在本关要好好练习一下左右手交替攻击，前进的途中会遇到黑白大战争，可以绕道而行，但其实敌人的能力并不强悍，可以很轻松地全歼敌人。尽量注意不要损失体力，多运用移动战，因为会影响最后的过关评价。在最短时间消灭最多的敌人还是不变的过关要点。BOSS会在吉恩到达指定地点后出现，并且会询问吉恩为何不在船上继续沉睡而是会在此出现。由于是最初的BOSS战，BOSS的能力并不强，只用普通攻击便可轻松取胜，不过交替按下圆圈键和叉键的操作可能会令玩家的手指比较辛苦。

战斗胜利后，BOSS只是说了一句“难道是我大意了吗”便扬长而去，还好身边的“电话”为主人公解释了身边发生的一切。（看着自己的手机，当年首发购入摩托罗拉8088，无语！）而面前的荒野竟然是以前的繁华城市，更是让吉恩不敢相信自己的眼睛。忽然一阵剧烈的疼痛突然袭上吉恩的头部，好在是极为短暂的一瞬，疼痛过后吉恩还恢复了部分的记忆，也算得上是因祸得福。而吉恩想起的正是自己最重要的记忆，也是自己到这里的唯一目的——寻找被人掠走的姐姐阿丽兹（アリーズ）。



地图与杂兵

为了取回记忆，为了寻找到自己的姐姐，吉恩踏上了新的旅程。路上，吉恩回忆出自己曾经与大叔和美女相遇，并且在白色精灵的指引下，来到了这片荒野。在这片荒野中，吉恩会遇到各种各样的敌人，包括杂兵和BOSS。吉恩需要利用自己的战斗技巧和道具来击败他们。在战斗中，吉恩可以吸收敌人的代码（コード）来提高自己的能力。此外，吉恩还可以利用大叔和美女的帮助来完成任务。在地图中，吉恩需要探索不同的区域，寻找线索和道具。在战斗中，吉恩需要利用自己的战斗技巧和道具来击败敌人。在地图上，吉恩需要探索不同的区域，寻找线索和道具。在战斗中，吉恩需要利用自己的战斗技巧和道具来击败敌人。在地图上，吉恩需要探索不同的区域，寻找线索和道具。



战斗要点

30分钟

★战斗要点 大地图与上关完全相同，路上的敌人数量很多，但好在占优势的仅仅是数量，能力完全不足为道，很贴心的设计完全就是为现在实力较弱的主人公送上经验，让玩家熟悉系统，使用吉恩的普通攻击绝对可以轻松取胜。玩家可以在地图上多走走转转，限制时间非常充裕，完全不用为其担心。本地图中的人形敌人能力稍高，但依然是“渣”，被击倒后会掉下很有用的コード，有些还可以短时提高人物能力，因此多行走多杀敌绝对值得。最后的目标是青色的ドロップド、コード，体力较杂兵稍高，并且会防御，可以练习一下用三角的特技攻击。完成胜利条件后本关会强制结束，因此可以发现BOSS后先退而不打，先去地图上清理杂兵。虽然这样会多消耗一点时间，但是却会得到更多的积分，还能多练习一下基本功，因此绝对值得尝试。



虽然吸收到コード，但可惜并没有得到姐姐的下落，也没得到什么有用的情报。这时远处走来一位大叔和一名美丽女子，而且大叔过来就是一阵相当“热情”的招呼，并自称是吉恩父亲的助手，来此的目的是受吉恩父亲所托，特意来寻找阿丽兹和吉恩。随后使用另一部“电话”让吉恩与父亲通话，父亲除了问这对姐弟是否平安外，还特别关注吉恩现在目前是否还是人类、有没有成为ウォーヘッド，可惜吉恩的答案让父亲非常失望，最终两人的对话也不欢而散，看来这对父子之间以前就关系不太融洽，也许是以以前吉恩对父亲就有些不满吧。幸亏大叔对目前的世界相当了解，虽然身为博士的助手却对这里黑白两军的集合营地也相当熟悉，并决定与吉恩一起去找阿丽兹，他和部下的加入，对吉恩开说自是求之不得的好事。

虽然吸收到コード，但可惜并没有得到姐姐的下落，也没得到什么有用的情报。这时远处走来一位大叔和一名美丽女子，而且大叔过来就是一阵相当“热情”的招呼，并自称是吉恩父亲的助手，来此的目的是受吉恩父亲所托，特意来寻找阿丽兹和吉恩。随后使用另一部“电话”让吉恩与父亲通话，父亲除了问这对姐弟是否平安外，还特别关注吉恩现在目前是否还是人类、有没有成为ウォーヘッド，可惜吉恩的答案让父亲非常失望，最终两人的对话也不欢而散，看来这对父子之间以前就关系不太融洽，也许是以以前吉恩对父亲就有些不满吧。幸亏大叔对目前的世界相当了解，虽然身为博士的助手却对这里黑白两军的集合营地也相当熟悉，并决定与吉恩一起去找阿丽兹，他和部下的加入，对吉恩开说自是求之不得的好事。

ヒトカリの影

美女、大叔和吉恩结成了三人行动小组，到达了美丽的绿色世界，但总觉得这个森林与众不同，充满了神秘的气息。到此的三人倍感迷惑之际，大叔甚至怀疑这里也是怪物们的聚集地之一，并出言提醒大家小心。突然一名少女急驰而过，她的后面则是一只凶猛的黑色怪物紧追不舍。虽然对这里的地形和敌人的数量毫不知情，众人依然没有坐视不理的可能，毫不犹豫地见义勇为才是君子行为。



战斗要点

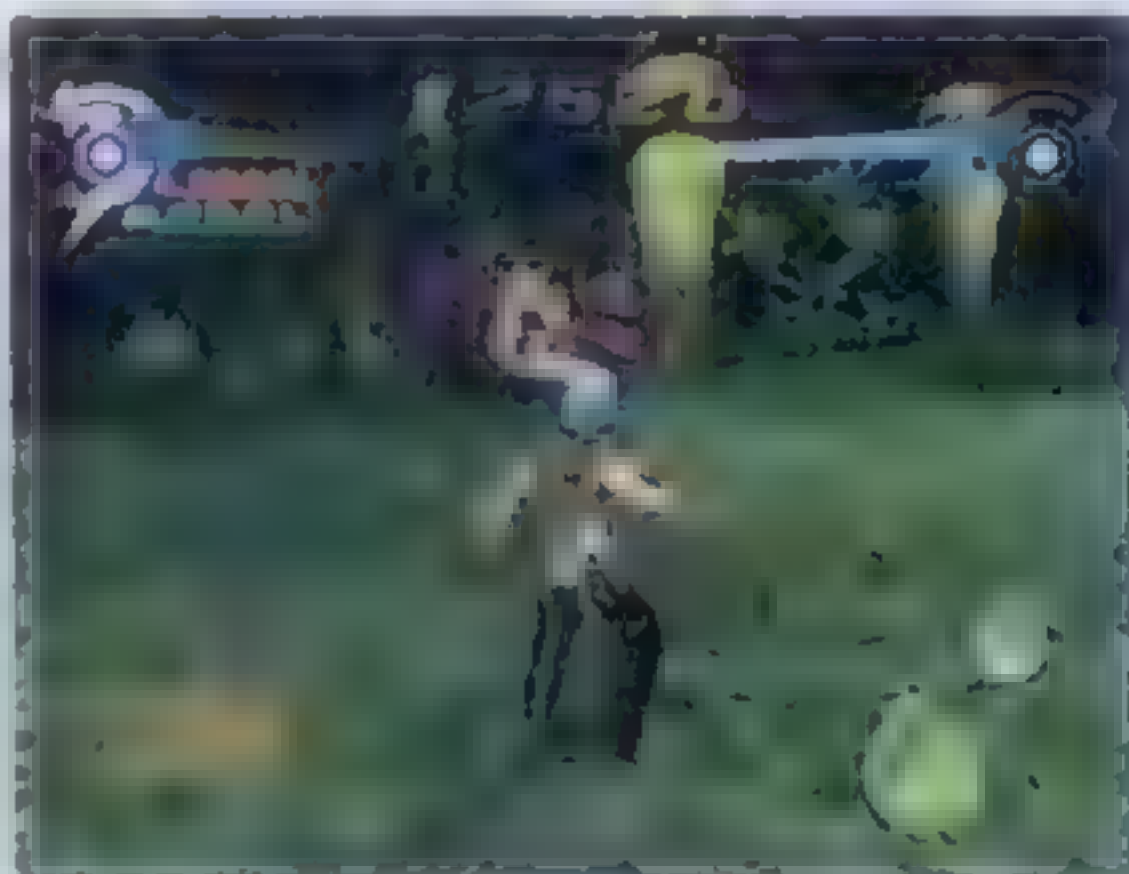
30分钟

★战斗要点 本关难度比前面两关大有提高，无论是敌人的数量还是敌人的能力，对现在的玩家都是很大的威胁。沿路前进可以与大叔和美女会合，成为三人战斗小组。路上的杂鱼还会掉落增加能力的コード，不要光急于前进而忘记战利品。地图中的燃烧草堆被攻击后会爆炸，必须小心。吉恩的连击最后一击虽然比较强力，但是人物会高高跳起，做出一个类似升龙拳的姿势，万一被敌人防御或者身陷敌阵时这个姿势简直就是跟敌人说“欢迎殴打，谢谢合作”，因此千万慎用。路上的人形怪物无论黑白能力都很强，一定要优先消灭，特别是在多个该类敌人出现时更需要多加小心。在路上出现的拦路栅栏可以击破，与同伴合流后战斗相对容易，一般来说本关伙伴不会战死沙场。BOSS体型巨大，攻击力虽说不算很强，但对于一路苦战而来的玩家还是一大考验，使用老战术先保命再杀敌比较有效，玩家必须注意提前防御，在防御住BOSS的进攻后再发起攻击。此外BOSS还会一招强悍的特技，不过在出招前会有很长的蓄力时间，是逃是防随您



做主，绕到BOSS背后连击它的臀部可使战斗相对轻松。战胜BOSS后并不表示已经过关，进入密林后还要进行战斗。

虽然吸收到コード，但可惜并没有得到姐姐的下落，也没得到什么有用的情报。这时远处走来一位大叔和一名美丽女子，而且大叔过来就是一阵相当“热情”的招呼，并自称是吉恩父亲的助手，来此的目的是受吉恩父亲所托，特意来寻找阿丽兹和吉恩。随后使用另一部“电话”让吉恩与父亲通话，父亲除了问这对姐弟是否平安外，还特别关注吉恩现在目前是否还是人类、有没有成为ウォーヘッド，可惜吉恩的答案让父亲非常失望，最终两人的对话也不欢而散，看来这对父子之间以前就关系不太融洽，也许是以以前吉恩对父亲就有些不满吧。幸亏大叔对目前的世界相当了解，虽然身为博士的助手却对这里黑白两军的集合营地也相当熟悉，并决定与吉恩一起去找阿丽兹，他和部下的加入，对吉恩开说自是求之不得的好事。



忘れに从う者

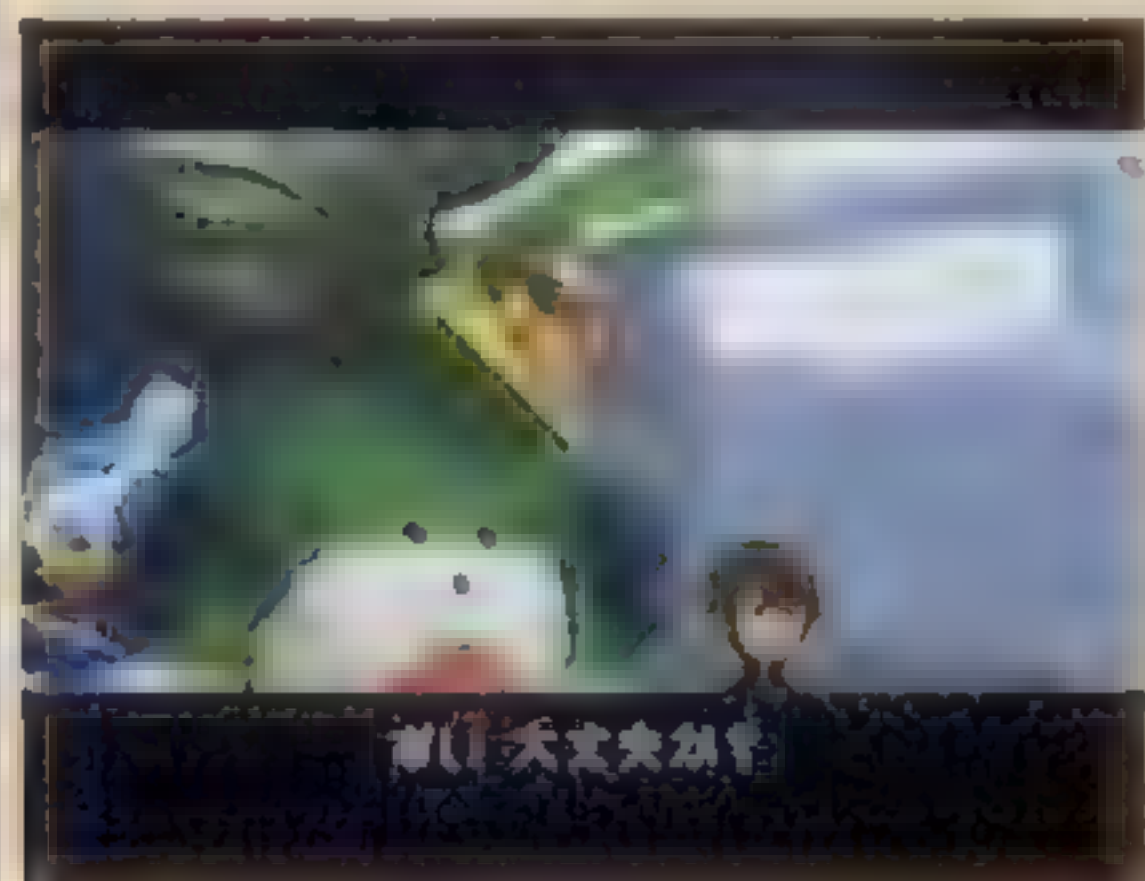
走过了很长的路后，一行人到达了溪谷，这里景色宜人但又危机四伏，因为这里是白色群体的聚集地，而获救少女却累得筋疲力尽，不能再继续这艰苦的旅行。大叔很会挑时机地宣布目前的任务只有一个，那就是寻找阿丽兹，但随后立刻为自己选择了保护少女的任务，并解释自己只是科学家的助手，并不是战斗类型，再加上自己年长更适合照顾疲惫的少女。无奈之下没有理由反对这一建议的吉恩只得与美女咪姆（ミーム）两人杀入白群的营地。



到达白色怪物的基地
30分钟

★战斗要点 事先声明：开战前最好事先装备好回复体力的道具，因为本关的BOSS比较强力。地图相当大，而且敌人是不断刷新出现。最节省时间的办法是从中间的浅滩绕路，走上水中的巨石，然后跳下引发BOSS战。路上会遇到一个双手武器与众不同的精英杂兵，动作敏捷，但精英杂兵也是杂兵，稍微注意就不会饮恨而亡，与美女合作可以轻松应对。最后水中巨石上的野营帐篷不要打，否则后果自负；水中的栅栏倒是可以破坏获取得分。

BOSS能力较强，通常会使用普通攻击、远程攻击、冲刺攻击和发射炸弹等几种方式。冲刺攻击也是它的快速移动方式，被撞上了不会损失很多体力，但还是防御为好。它最常用的整套攻击方式分为四步：一是冲刺攻击、二是普通攻击、三是远程攻击、四发射炸弹，如此循环。最佳的进攻时机是在其普通攻击和远程攻击这段时间，在它发射炸弹后一定要在



爆炸之前迅速逃离作案现场，不然则会亲身体验一下被炸的恐怖感觉。更重要的一点是随着战斗的进行，BOSS发射炸弹的数量也会逐渐增加，丝毫不能大意，一个小错就能导致被它“秒杀”。在战胜BOSS后还要打一场单挑，对手还是哈威鲁博士，但几乎没有什么难度。

原来在第一关出现的BOSS是名为哈威鲁的博士，并且曾经是吉恩父亲的好友。真是乱世出英雄，连儿时好友的代表博士也如此打打。现在哈威鲁博士是一个以保护人类，阻止黑白战争为目标的组织首领。而哈威鲁博士现在却因方舟计划的失败，对吉恩父亲的行动表示怀疑，并提醒吉恩不要去寻找阿丽兹，只要安静地等待便能再与姐姐重逢。最后将吉恩一行搭救的少女带走，亲自负责她的安全。贵为游戏第一男主角的吉恩自然要有个性，绝不可能被人说上几句便能改变自己的目标。迅速吸取了敌人的记忆得到情报后，不但没有继续前进寻找姐姐，反而选择与哈威鲁博士展开战斗。

争かれし目標

赶到白色群基地，正好碰到黑色军队入侵，同时发现哈威鲁也在此处。众人决定趁黑白大战之乱，潜入基地找到哈威鲁问个清楚。而大家却没人知道黑色群体和白色群体的来历，更不知道黑白两群到底是为何而战，到底是因为什么发动这样大规模的战争。更想通过这次接触，解开其中的一些谜团。年幼的主角吉恩曾经失去了记忆，并且容易冲动，好心的大叔和善良的美女自然不能让他一个人行动。

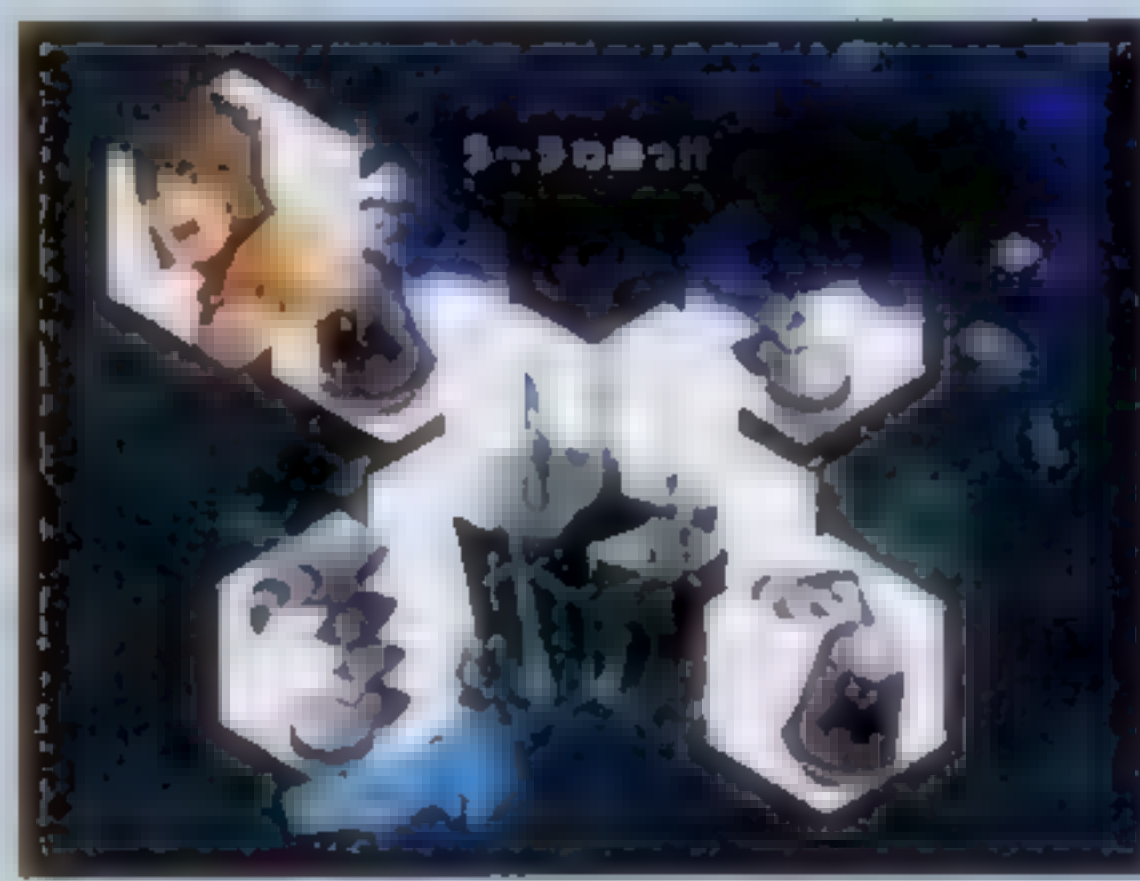


与黑色怪物一起战斗
30分钟

★战斗要点 本关要与黑色军队联手进攻白色基地，玩家千万不要冒险急进，与大部队循序渐进安全系数较高。路上会遭遇数门大炮，“炮手”要优先解决，解决“炮手”后还可以自己驾驶。最后在左上方拐角处可以找到哈威鲁，并要再次进行战斗。他与前两次判若两人，大概是想靠实力，靠自己的高攻击大范围和高速度给主人公一点小小的教训。单挑比较辛苦，可以将其引至我方队员聚集的场所，与同伴合力将其解决。战斗时感觉有些类似三国无双猛将传，护卫武将一拥而上，场面相当混乱。



一番苦斗后终于击倒了哈威鲁，但失败的他却依然高傲，只是傲慢地留下一句“难道你父亲做的事真的能拯救人类么？我看纯粹是一种自我满足！”随后便扬长而去。他的一句话激起了吉恩对父亲的不满，愤怒的吉恩对大家说道：“多年前他就是这样，开始制造方舟后便终日不归，完全不理睬本来身体就不好的母亲，将生活的重担完全交给了母亲……到现在方舟制作完成



了，但我们却也变成了现在这样，他到底拯救了谁！连母亲一个人都救不了的他又怎么可能拯救人类！”这时忽然电话响起，原来是哈威鲁的部下，一听接听的人不是哈威鲁，便只问了一句是黑是白，忙挂断。不过好在吉恩听到了她的声音，得知阿丽兹目前平安，人胸口的大石总算落地。

地圖の概要

沿路前进终于追上了哈威鲁博士，在远处悄悄观察，看起来好像是哈威鲁在与部下集会，但可惜阿丽兹并未在其中。大叔一个不注意，冲动的吉恩便扑了上去，一时间双方剑拔弩张，一场恶战一触即发。突然一个黑白混合的怪物从空而降，一出手便将哈威鲁部下全部击杀。奇怪的是它并不继续攻击哈威鲁，而是“一刀”刺向吉恩，此时故事发生了戏剧性转变：本应是敌人的哈威鲁竟然用自己的身体为吉恩挡住了这致命一击，并在倒下瞬间催促吉恩快逃。既然是游戏的主角，当然没有当缩头乌龟的可能，快心志的吉恩非但没逃，反而选择了战斗，选择了用自己的双手解决仇恨！



デュオカリオン
30分钟

★战斗要点 本关地图不小，地形复杂，去部分区域必须绕很远的路才能到达。地图上四处散布着敌人的小股部队，但完全可以不理睬。实际上敌人只有デュオカリオン一人，而他一人的能力却足以抵上百名杂兵。首先是速度快并且还会瞬间移动。其次是出招动作敏捷，吉恩刚刚靠近还没容出手，便得到一套连续技的迎接，甚至连防御的时间都没有。第三是它的远近攻击皆威力惊人，被其攻击时可以自行体会。最后一点更让人难以忍受：它竟然能不使用道具提升能力，完全无视等价交换原则。在战斗刚开始时，デュオカリオン会去攻击黑白群的部队，但是随后便会在地图上寻找我方队员攻击。我军会兵分两路。最简单的办法是先紧跟美女咪姆，等它自己跑来“送死”，在美女牺牲后立刻上楼与大叔会合，再次以二敌一。当然如果玩家对自己的身手有信心，也可以索性兵分三路，一个人单挑胜之。



恶斗之后デュオカリオン终于邪不胜正轰然倒下，但大家也是累得筋疲力竭，而且连博学的大叔也不知道它的来历，只知道它的威力惊人。吉恩是顾不上休息调整，强忍着疲劳快速跑到了濒死的哈威鲁面前，询问哈威鲁为何要舍身相救。哈威鲁只是淡淡地说：“你和我的弟弟很像，当时我把你当成了他，我又怎么能不救呢。希望你能幸福地活下去”随后便随风逝去。不等吉恩哭泣，哈威鲁的部下带着阿丽兹赶到，并且被眼前的景象惊呆。在吉恩拼命解释这一切不是自己所为时，竟无意间划伤了大叔。

思えさがる心

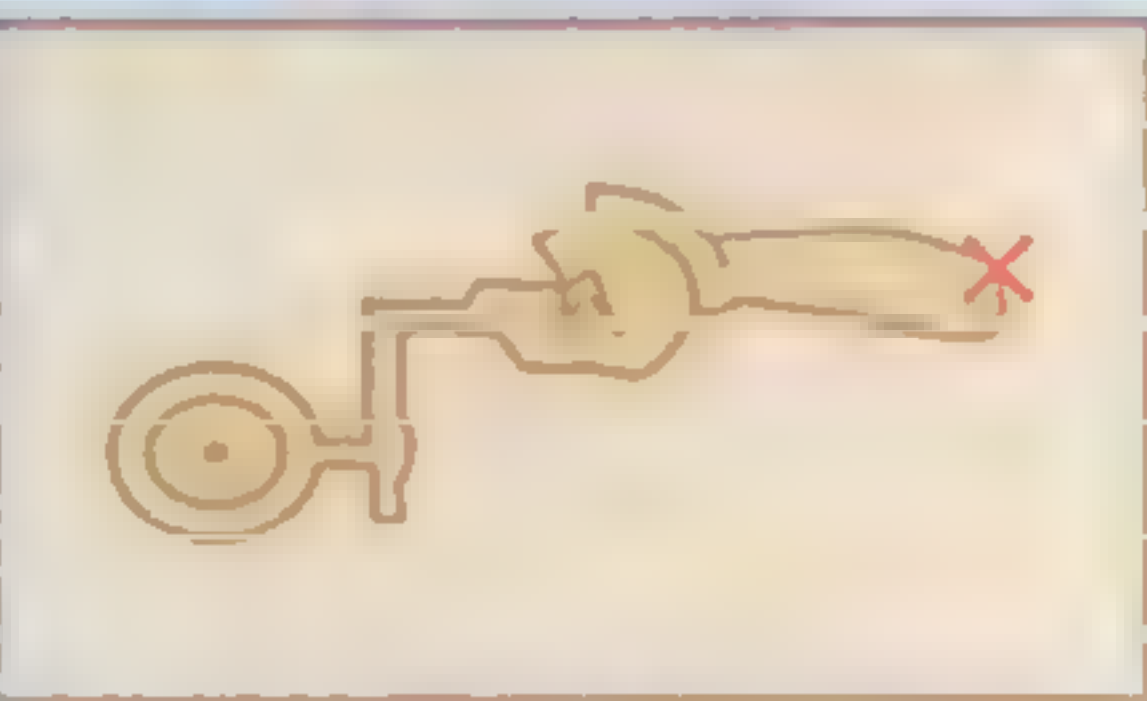
咪姆将吉恩带到了一个人类聚集的小小村落的边缘，但吉恩一直是垂头丧气，百般劝解无效后美女终于按耐不住心中的怒火。难怪古语有云：美女



想通，和胡明慧的上飞行器一是是□，真知悟道，修持一途，是学佛下，
修行悟道大成一途，是□，和胡明慧开年马家，悟道。

東洋の巨利

踏上飞行器的吉恩改头换面，但仍然对阿丽兹照顾有加。而一路上更是电话不断，而且打来电话的人都是个性十足，说话简单清楚，并且根本不给吉恩插话的余地便迅速挂断。这样一来可怜的吉恩被搞得头昏脑涨。但至少知道一点，那就是主人公并不是孤身奋战。最后父亲打来的电话更让吉恩感动不已，心头翻腾的巨浪远比基地的战斗激烈。



30分钟

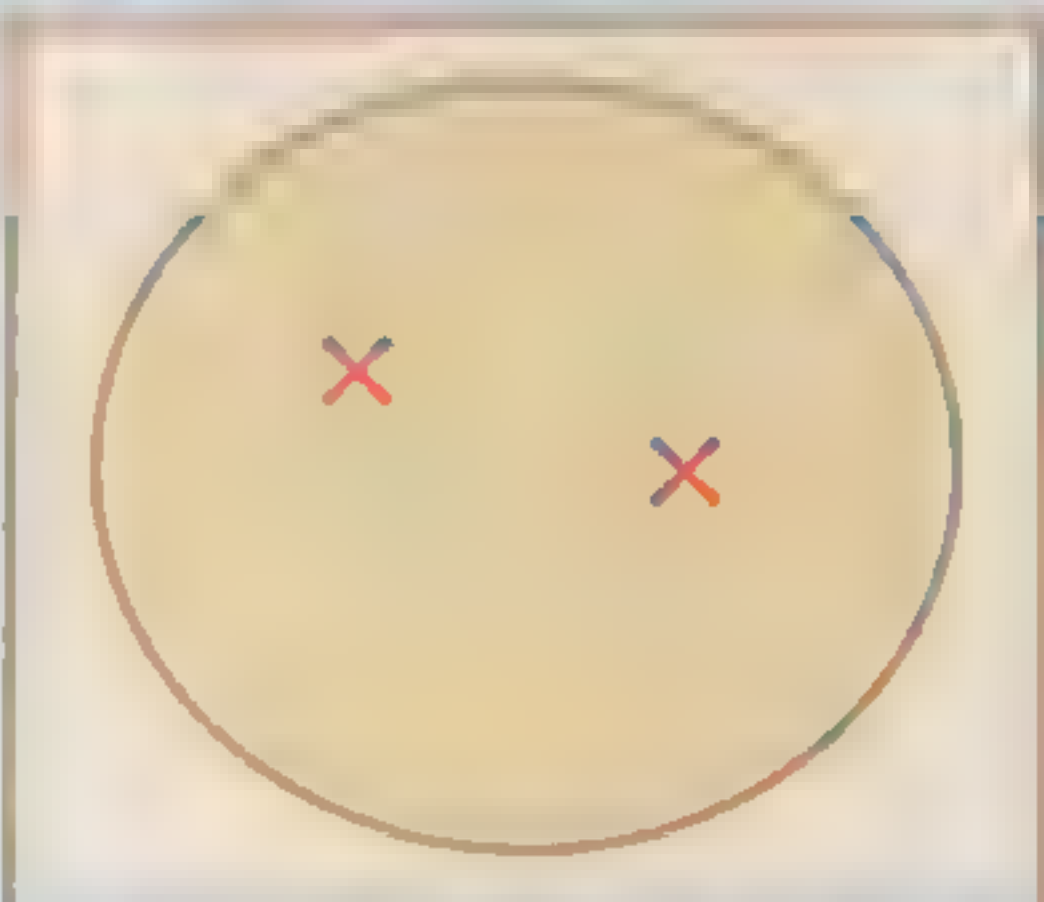
★战斗要点 整个小地图可以大致分为三个区域，敌人主要分布在第二区域，没有战斗力的“路障”实在还是比较麻烦，如果不在第一时间清除掉的话，它们会越聚越多，一路狂奔，在有些障碍物必经的地儿就站成好几排，如果不去清除的话，这样会使敌人更为集中，可以集中火力来对付敌人的这些阵型，在第一时间清除掉，发动“气功波”的敌人，它们数量较少，站位相对密集，另外还有不少近战攻击兵种担当护甲，快速消灭为上，破坏了第二区域和第三区域中的障碍物资，会发现两个类似第一关BOSS的怪物，以现在的实力应该可以轻松取胜，胜利到达第三个区域基本上就没有问题了。



到达目的地，吉恩的内心却充满着对父亲的信任，大步地向着父亲体内进
进了父亲体内（狂汗），并让进者被「虐待」。在吉恩一直以来所受到的父爱中，
缺少父爱，吉恩对父亲一直抱有着怀疑，父亲的战争更甚于此，但在此时之
刻，二人却是齐心协力，吉恩也是坚信父亲有理由管教人类，但是和父亲不同
来。然而事情并非如人所愿，父亲的体内竟然侵入了入侵者，不单是情报的
收集工作不能正常进行，更关乎到了人类的存亡（大汗）。此时的吉恩自是
毫不犹豫，毅然冲进父亲体内驱逐入侵者（狂汗）。

三行生々 600

进入父亲体内发现父亲目前还无大碍，阿丽兹飘浮在半空，但情况不妙，父亲的计划并不能实行。而此时一黑一白两个自称为神的怪物降临，并且夺走了昏迷状态的阿丽兹。也许一切灾难的罪魁祸首就是这两名自称所谓的神，也许只有战胜他们才能拯救人类于危难之中，也许所谓的轮回不过是高高在上的神玩弄人类的一个小小游戏……也许已经经历过无数场战斗的克恩并没有考虑亲情，为了父亲的希望而舍命战斗。



击倒セントラルコードの意思

[illegible]

战斗胜利，阿丽兹救出成功，人类也有了新的希望。但一切并未结束，倒下的“神”再度强袭，在此关键时刻消失多日的大叔挺身而出，用自己的生命抵挡住了神的攻击，拖延了宝贵的时间，并最终拯救了这对多难姐弟。吉恩则是继承了父亲的遗志，与美女咪姆作了简短的告别后，踏上了新的旅程。



附錄二 / 書目

方舟計魁	吉恩得到的记忆1	完成白の著ちた地
代しき母子	吉恩得到的记忆7	完成吉恩篇
ある児童の不和	吉恩得到的记忆6	完成麗蓮の庭園
黒衣の群衆	吉恩得到的记忆5	完成流れに従う者
ある日の目撃め	吉恩得到的记忆3	完成見知らぬ故郷
昇るなる愛麗	吉恩得到的记忆2	完成白鯨の著ちた地
白鯨の著ちた地	吉恩篇舞台1	――
見知らぬ故郷	吉恩篇舞台2	完成白鯨の著ちた地
挽わりと始まり	吉恩得到的记忆4	完成ヒトカリの森
ヒトカリの森	吉恩篇舞台3	完成見知らぬ故郷
流れに従う者	吉恩篇舞台4	完成ヒトカリの森
導かれし拳球	吉恩篇舞台5	完成流れに従う者
麗蓮の庭園	吉恩篇舞台6	完成導かれし拳球
燃えさかる魂	吉恩篇舞台7	完成麗蓮の庭園
約束	吉恩得到的记忆8	在燃えさかる魂入手记忆コート
凍てつく瞳	吉恩篇舞台8	完成燃えさかる魂
堅ちゆく心、飛び立つ翼	吉恩篇舞台9	完成凍てつく瞳
黄昏の鼓動	吉恩篇舞台10	堅ちゆく心、飛び立つ翼
受け継ぐもの	吉恩篇舞台11	完成黄昏の鼓動

杰拉鲁多 (ジェラルド) 篇

游戏主人公切换为杰拉鲁多，为大家讲述了黑群的故事。

西遊記 ジェラルド隊

方舟的坠落说明了这次方舟计划完全失败，但是在黑群领袖振奋人心的演讲下，黑群成员们并未伤心颓废，而是要将脚下的土地建设成新的乐土。而我们的新主人公杰拉鲁多则是在前面吉恩篇中出现的己方援军，虽然当时并不能亲自使用，但是还是会给玩家留下深刻印象。杰拉鲁多是个有着十足的魅力与胆识的英俊少年，却是奉命杀向白群的据点。

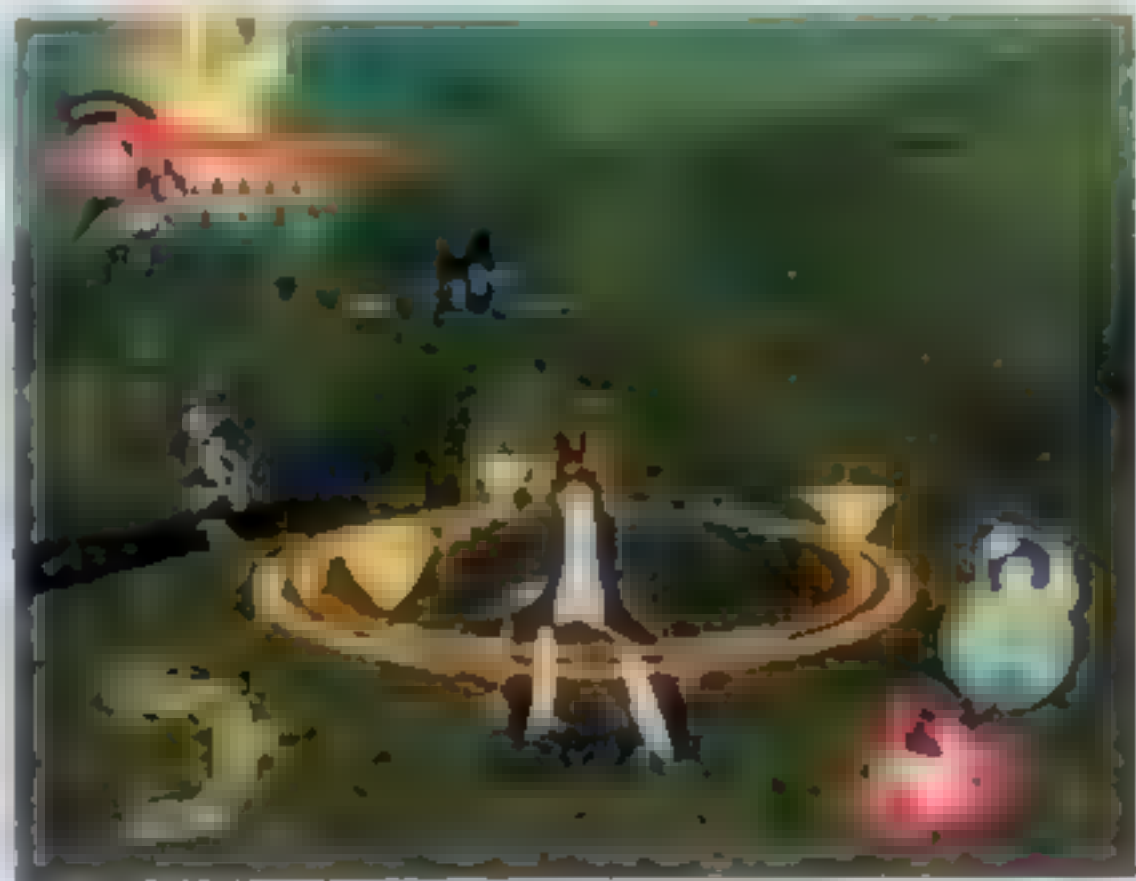


打倒全部杂兵

关卡1-1

★战斗要点 镰刀形地图，地形简单，完全不存在迷路问题。小队出击，全员能力都不弱，共计四人，只要不脱离大部队，杰拉鲁多应该不会有生命危险。由于是新主人公的初阵，最好先熟悉一下他的招数，可以利用实力较弱的初级杂兵锻炼一下他的固有技，对以后的战斗会有很大的帮助。一路上有许多发射“气功炮”的杂兵站在高地上发动攻击，实在是比较麻烦，如果不尽快解决，或许会有部下因此阵亡。可以让部下负责地面的近身攻击敌人，让杰拉鲁多专职负责消灭远程杂兵。不过在攻击前需要先将近身杂兵周围的树木破坏掉。走到场景尽头后，敌人会密集出现，此时更需要小心，尽量速战速决，不要让自己的部下白白牺牲，因为过关后会影响到评价，进而影响玩家的购买能力。

杰拉鲁多小队的实力绝对不是盖的，轻松地就将白色据点一举拿下，获得了宝贵的记忆情报。不过杰拉鲁多对目前黑群领袖的做法有些不满，字里行间都似乎透出对黑群领袖的不满，而且态度相对傲慢。虽然黑群领袖对杰拉鲁多很严厉，但对杰拉鲁多却是另一种态度，甚至可以说是无礼。杰拉鲁多对黑群领袖的这种无礼行为，在战斗中一直下指责杰拉鲁多。不知道二者之间到底有什么关系，也让人有些不解。



关卡1-2 洞窟の入り口

在关卡1-2中，杰拉鲁多小队进入了一个新的区域，这里的环境更加复杂。杰拉鲁多小队的唯一女性成员婕内，在战斗中表现出色，成功地将敌人击入敌阵，而杰拉鲁多则负责远程攻击。杰拉鲁多虽然身为队长，但对这二人束手无策，真不知道什么样的将军带什么样的兵。



打倒全部杂兵

关卡1-3

★战斗要点 本战的地形比较奇怪，好象是一只倒扣的酒杯，被击飞的女性队员婕内在地图的上方，虽然让她战死也不会任务失败，但还是救之为佳。小队作战就是一个帅字，有兵有将、有粮有钱。开战后还是不要自己耍酷脱离队伍。不过在消灭大部分敌人后，则要抓紧时间，让杰拉鲁多单独行动，去地图上方营救婕内，毕竟人家是被你打飞的呀！敌人的实力比较强，阵亡一个把个队员没有什么稀奇，毕竟战争是残酷的，伤敌一千自损八百实属正常。

婕内被救出了可怜的女部下婕内，杰拉鲁多并未有任何表示。获救的婕内摆出一副感恩戴德的奇怪表情，大步走近并向杰拉鲁多表示感谢，杰拉鲁多非但没有道歉反而耍酷，并且一副得意的样子说：“当然了你是我们最重要的伙伴！”这一句话更使得本已强忍怒火的婕内不能忍耐，话音未落“可恨”的杰拉鲁多便再也酷不起来了，队长那神圣不可侵犯的地位被人完完全全地践踏在了脚下，其他的两名部下更是知趣地装做什么也没看见，什么也没发生……由此可见杰拉鲁多是一名相当优秀的领导人才，与部下确是亲如一家。

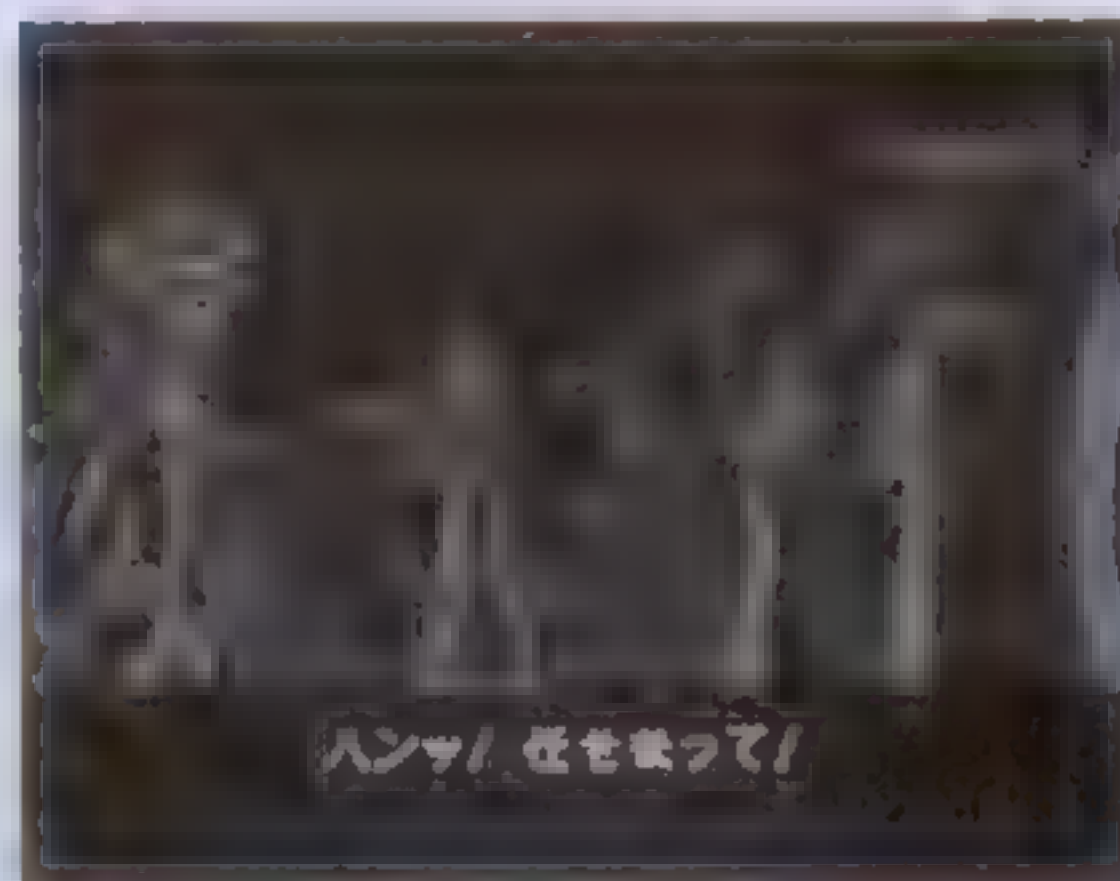


关卡1-4 洞窟の入り口

白群的军队呼啸而至，而保卫宫殿圣土的任务自然落在了人才辈出的杰拉鲁多小队头上。小队中的那名惹事生非的专家更是兴奋异常，拍着自己的胸脯说：“敌人快来吧，用我的双拳给他们教训，这里是我表演的舞台，请放心将一切交给我等！”不过吹牛的人通常是不会有好下场的，敌人出现之际便是他丢脸之时。一开始出现的敌人令人惊讶，来犯的人数却出奇之少，众人自是大惑不解，不过随后立刻明白了敌人的战术——白群的作战主力白色巨大怪兽登场……（我非常喜欢这个作战小队，尤其是队长，杰拉鲁多最高！）



★战斗要点 地图很大，但实际上需要战斗的敌人只有两个，而这两名敌人的个头却实在是太大了，旋转尾巴的范围攻击有时会让人头晕目眩，甚至不知道自己是否在攻击目标，此时则更需要双眼盯住屏幕上的敌人体力槽。两只怪兽的体力极高，正常情况下能击毙一只便实属不易。开战后，杰拉鲁多小队开始行动，但白群的主力白色巨大怪兽登场，这只怪兽则完全不需要理会。己方阵地上的炮台攻击强劲，大约时间剩下两分钟左右时，杰拉鲁多应该能将自己负责的怪兽击毙，另外的那只会站在原地不动，是杀是留悉听尊便。不过通常战斗胜利后，杰拉鲁多小队很有可能是队长外全员阵亡。在战斗时由于是杰拉鲁多独自对抗一只怪兽，所以要注意防御，最好是攻击完一套连续技后，迅速撤退，不要长时间与怪兽近战，要采取边打边跑的灵活战术。在怪兽前进时候便上前进攻，在怪兽停止前进反击的时候便迅速撤退，如此循环光靠炮台的攻击便能消耗它的大部分体力。



在杰拉鲁多和黑群全体战士的努力下，终于击退了白群的军队，保卫住了自己的圣地。全体黑群战士为自己的胜利骄傲沸腾，全部战士都奋勇向前追杀败走的白群士兵。可惜胜利并不代表所有人的胜利——美女战士婕内便是由于过于急进，被实力超强的白群队长打倒在地，并被她用武器顶住要害，动弹不得。好在队长杰拉鲁多及时赶到，当白群队长得知剑下的妹妹是杰拉鲁多的部下后，竟未下杀手而一走了之，难道两人之间有什么牵连？而这一切却被远处追来的领袖秘书全部看在眼里。

关卡1-5 洞窟の入り口

由于杰拉鲁多的出色领导能力，整个小队战功不断，不但是黑群战士的楷模，更是被领袖器重，不断放心地将一些比较艰难的任务交给杰拉鲁多小队。这次得到的新任务是破坏白金发射塔，战斗的难度应该不算太大，但是在战斗开始前，一名重要的小队队员却不在岗位，而是在和白群的成员秘密交谈着什么，凑巧的是这一切又被领袖秘书看到！四人组成为三人众并会影响战斗，但是被人看见却相当不妙。



破壊アンテナ

更新时间 30分钟

★战斗要点 虽然队员人数比以前少了一人，但是由于本次的敌人战斗力
和数量都略有减少，本次战斗可以说是很轻松的一战，开战、本和鲁修斯
以不理睬其他队员，独自一人一路狂轰，至过地图中央至红红父子打点
地点后，全力攻击白金发射塔即可。两名部下的能力让人惊讶，不但可
以独自消灭敌人，甚至还能在本和鲁修斯攻击白金发射塔一段时间后赶来
支援。此时会有小股杂鱼干扰，

數量大概是二至四名，但是并不是經常出現的重裝雜兵，而是靈鶴式的低等生命。實力實在是不足為懼，可以採取三目標連續鎖定白金發射炮，在攻擊發射炮之余便能輕鬆解決。如果想要獲得一點積分，可以在上下兩個區域尋找敵人潛伏。



完成任务。“红小萝卜”的队长名叫ギョム，我猜，并各自开始跑的时候，一五一十地数起了大萝卜的个数，原来它的相会的白萝卜，是它的未婚妻子，并约定好了在到达新世界成婚，不料好久以后竟成为了仇敌。同时妈妈还对大萝卜说，自己对不起那群领导过自己的同伴，但复活神的做法是去当真正跑得快的人呢。

特別 緊急の飛行場

他们怪罪她一定是被人拉拢了，队的井不是鲜花和表扬，反而大家搞清楚到底发生了什么事，大量的全副武装的墨西哥士兵出现，领头人物则是反袖的女领袖。她一出场便指控松姆是间谍并要求逮捕，遭到拒绝后更是宣布杰拉鲁蒂小队解散。这样有违的队伍，成员自然是不团结一致，杰拉鲁蒂一声令下，两人一起出手，杀出自己的新天地。



4-11-19

★战斗要点 曾经出过训的坏蛋，中间通电话，连天。李军是到第一小队
成惠小队作战，因为感觉现在的人多门实在更大难度了，一不……要是有
队员战死，因而直接导致任务失败，难道更压力……它……作成了高强者

[illegible]

战斗是残酷的，在打倒了多名曾经是自己战友的亚群士兵后，本拉酋长和同伴们终于踏上了飞行器顺利离开。但这样一来，却成为了不战而退败者，亚群的领袖也因此对自己的行动表示了怀疑，但改正的方式却是向本拉酋长多开火。威武异常的亚群领袖发火真是非同一般，本已经吓得害怕更加令人恐惧，血红的跟珠仿佛在喷射着一团怒火，更关键的是领袖的能量就是与众不同，一弹便直接命中高速飞行的飞行器。

分門古今類事

由于急于邀功到了匪帮头领的坎上，只是持到了一袋冰块便不等继续前进。而此时木拉福阿、队队长们并没有相互地推卸推卸责任，因此时，木拉福阿的智慧和人格魅力，立刻受到大家信任，或说成是帮助大家表了歉意，大家却完全不认为他犯了什么过错，更不可能接受他的道歉，在这样的队伍面前，只有（他）理头的难堪的。



击倒白群，到达カタバルト

限制时间 30分钟

★战斗要点 又是广袤无垠的大草原，除了少数土著村寨，几乎没有其他建筑。本关敌人以骑兵为主力部队，比较棘手。本关的防守较为简单，只要能够守住主力的进攻线即可，不必是和人陷入巷战。第一波敌人主要攻击口“牧场”。



「以法蘭下獄」與他同鄉的人，
約在六時入「利法德台」，
的犯人等自斷力無不盛，有皮
的皮靴圖訓，其中的受者都有
入「木地龍方」臥臥更寧美，
對付「不基的圖太世」，
役人「藏科」，並排過傳「我他」
，任全無入

[illegible]

死线! 鸣动の大地

在小岛上,杰拉鲁多队员们见到了吉恩父亲的真身,自然是惊讶不已。而且为了对抗黑白大军的进攻,这里已经集好了各路人马。大战在际之时突然,黑、白两群已经集结了大批成员,准备进攻小岛。希望大家能迅速逃离,可惜话并未能讲完,便被强行终止,不知她是否已遭毒手。



战斗要点

★战斗要点 又是以前出现过的地图,应该不会迷路,并不用走很远的路去寻找敌人。敌人有是分批出阵,前几批敌人中没有精英,实力一般可以轻松胜之。最后一批比较棘手,不单是大队人马,而且其中还有几个实力超强的精英人物,稍有不慎便会有队员阵亡,在最后一批出现的敌人中,黑群、白群各有“炮手”一名,请优先消灭。



自入了黑群,黑群的领袖终于现身,他似乎已经完全忘记了面前的黑群领袖,以死相报的决心,一上战场就对女秘书痛下杀手来扬威立腕。但好在有杰拉鲁多小队成员迎波鲁特出现及时相救,其成员则是合力挑战雄壮的黑群领袖,作为小队领袖的杰拉鲁多更是一刀解决领袖的面门。

杰拉鲁多小队

BOSS战上也是相当重要,整个小岛成了不折不扣的修罗场。杰拉鲁多小队的防卫战和机器人战是大战用场,每台周围都聚集了大量的杂兵,随着战斗的进行,小岛上竟然发生了小规模地震,由此可见本战的大战激烈程度。杰拉鲁多小队自然是负责与黑群领袖对抗,双方各尽其责,并在此达成共识,因而解决目前问题的唯一方法途径,只剩下武力。

战斗要点

★战斗要点 BOSS战上,红血状态时会有杂兵在身边;红血状态时远程攻击,但行动比较迟缓,不用担心;黄血状态时会使用一招类似地震的范围攻击;蓝血状态时则采用普通攻击加必杀攻击。消灭杂兵后,落补补充体力的物品,而且不会消失,可以留到体力不足时服用。对应BOSS的三种状态要采取不同的打法,红血状态时,可以快速接近BOSS杀入敌阵,然后使用周围吹飞道具,可以消灭大部分杂兵并将BOSS打至下一个状态;在BOSS黄血状态时,不要接近它,可以在远处消灭杂兵打出物品;BOSS的蓝血状态最难对付,而且周围还会有发射“气功波”的杂兵,这时需要打一场漂亮的运动战,BOSS会紧紧跟随,必须利用时间差消灭杂兵,在体力不足时要抽时间服用刚才准备好的“加血物品”。在战斗开始前最好准备好体力为零时自动复活的道具,以备不时之需。



自古以来邪不胜正,失败的黑群领袖也因此大彻大悟。在他的强烈要求下,杰拉鲁多吸取了他的记忆,原来他们两人很久以前就是好友,并且黑群

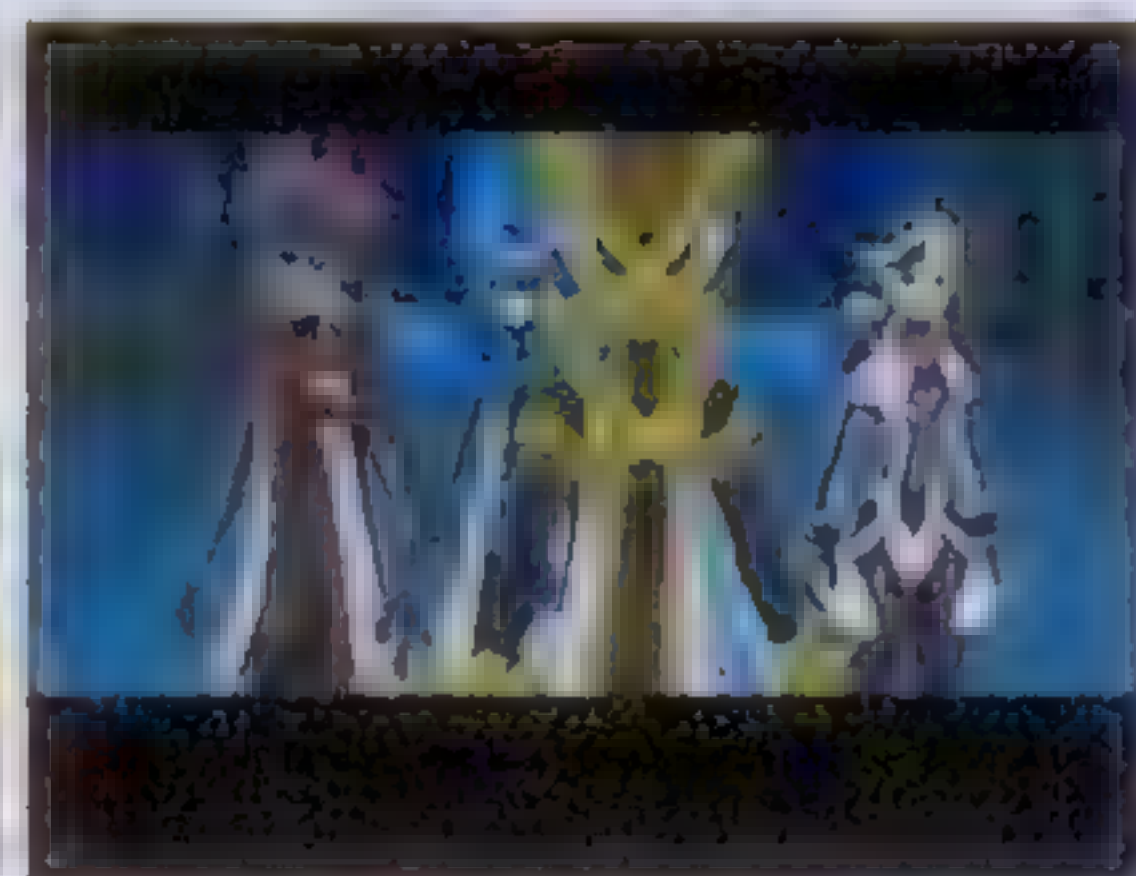
领袖也曾经吸取过杰拉鲁多的记忆,但并未找到解决对付人类灭绝的方法,只是发现杰拉鲁多相信未来,始终不放弃希望。

大战之后,杰拉鲁多正式宣布小队解散,队员们都是“有美”相伴,而杰拉鲁多则是带着美女婕内一起,同黑群领袖一起展开新的探索。



记忆表(杰拉鲁多)

名称	说明
サリウアン	杰拉鲁多得到的记忆1 完成吉恩篇
希望の胎動	杰拉鲁多得到的记忆2 在彷徨!梦幻の沙漠得到记忆コード
奇襲!ジェラルド隊!	杰拉鲁多篇舞台1 看完サリウアン出现
突撃!灼熱の入り江!	杰拉鲁多篇舞台2 完成奇襲!ジェラルド隊
激戦!黒の宮殿!	杰拉鲁多篇舞台3 完成突撃!灼熱の入り江!
破壊!謎の電波島!	杰拉鲁多篇舞台4 完成激戦!黒の宮殿
離脱!疑念の飛行場!	杰拉鲁多篇舞台5 完成破壊!謎の電波島!
彷徨!夢幻の沙漠!	杰拉鲁多篇舞台6 完成離脱!疑念の飛行場!
死線!鳴動の大地!	杰拉鲁多篇舞台7 完成彷徨!夢幻の沙漠!
決戦!通る舞台!	杰拉鲁多篇舞台8 完成死線!鳴動の大地!



身体服装表(ボディ)

名称	数値	説明
アクション	20	连续攻击回数增加
ショットパワー	15	特技的威力和效果时间增加
アームパワー	20	攻击伤害增加
グロッキー~アタック	15	容易将敌人打成眩晕状态
ファストムーブ	20	移动速度增加
クイックアタック	30	攻击加速
クイックアクション	30	攻击被打断后快速恢复
ゲージアップ	20	气力上限增加
クイックショット	15	快速释放特技
モアチャンス	10	体力为0时自动复活
モアチャンス+	30	体力为0时自动复活
ドライブサクセス	15	コードドライブ的成功率上升
クイックドライブ	15	コードドライブ发动蓄力时间缩短
ブロックダメージ	10	减少受到的伤害
アンチグロッキー~	10	不易成为眩晕状态
ヒットポイント	15	HP上限增加
ヒットポイント+	50	HP上限再增加
アサルトパッシュ	80	防御时パッシュ的攻击力增加
アサルト超ダッシュ	80	攻击力增加
フィートパワー	80	主人公固有技攻击上升
コードスロット+	100	追加一个エクステンションスロット
レジストダメージ	30	防御敌人攻击能力加强
レジストダメージ+	150	进一步强化防御能力

名称	数値	説明
エナジードレイン	25	给予敌人伤害同时自身回复体力
マイト・ディザスター	15	自己周围敌人全部吹飞
ブラストキャノン	20	命中的敌人被吹飞
キュアスフィア	20	自身与己方的HP与手臂能量全恢复



作为反恐题材作品，SOCOM系列一直在欧美玩家中拥有绝高人气，是PS2主机上为数不多的能和XB的HALO相提并论的射击游戏（那个什么“杀戮地带”还是先休息一下吧）。自从10月11日发售以来，欧美各游戏网站都给出了9分以上的评价。本作高度模拟真实作战，支持16:9宽屏幕，支持网络和LAN对战，而且目前不对应金手指。所有喜欢FPS的玩家们一定不要错过。如果各位不知道与队友“合作”的意义，那请做好牺牲N次的觉悟吧。这是笔者用无数鲜血换来的答案。

[illegible]

一般来说,要在残酷的战场上生存下来,除了和同伴配合之外,自己的适应能力也十分重要。本游戏中我方与敌方的AI都很高,所以最有可能成为累赘的人其实就是你自己。在作战时,需要注意以下几点:

1、在执行任务时，为了尽快赶到目的地，有时必须借助交通工具。车的四周都可以上去，但是只有坐在驾驶位才能开动。在上车后最好等队友一起上来再开，否则把队友轧死的话可就糟了。

Carry Body”），可以把尸体扛起来，找个隐蔽的地方按×键放下。

三人聯袂

$\frac{1}{x^2} = x^{-2}$

$\frac{d}{dx} x^{-2} = -2x^{-3}$

$= -\frac{2}{x^3}$

$= -\frac{2}{x^3}$

环境介绍

— *Journal of the American Medical Association*

器比较好用，此外也可以根据任务的不同性质更换装备。注意武器的几项主要信息：Load是重量，Accuracy是准确程度，Volume是开枪时的响声大小，Fire Range是射程。注意组合配件之后的武器重量，如果过重的话会影响作战。一切设定完毕之后，选最后一项Deploy就可以出发了。

目标任务与附加任务

在游戏时，本关卡的目标任务（必须完成的任务）用金星标记在屏幕右上角的雷达上。按Select可以查看行进路线。另外还有一些附加的任务，完成后可以提高过关评价，用银星标注。这些任务还是尽量完成比较好。在游戏的时候，一定要时常查看地图确认目标。



小队作战

在游戏中，小队作战是核心玩法。按O键打开指令菜单，先选择指令下达的对象，然后选择具体指令。

Deploy.....	散开	Action.....	行动
Fire at will.....	自行开火	Hold position..	保持位置
Follow.....	跟随	Hold fire.....	保持火力
Move to...	移动到		
Clear area.....	清除区域		
Mount.....	架设		

行动地点：北非
行动代号：环球之怒

OPERATION: NORTH AFRICA
CODE NAME: GLOBAL FURY

在北非，叛军政府军为了争夺石油资源，不惜发动内战。一方，利用煽动民族仇恨的手段组织叛军向政府军及维和部队进攻。由于叛军拥有坦克和防空导弹等重型武器，加上政府军镇压不力，战事逐渐陷入困境。现在叛军正准备向政府军退守的主要城市发动攻击。Navy SEALs的任务就是切断他们的补给线，配合政府军消灭叛军，将Mahmud绳之以法。

MISSION 01 DEEP STRIKE

在叛军盘踞的地区，也有当地反抗组织的游击队活动。Specter等人需与他们联系，并制订计划摧毁叛军在当地的据点，最后将无线电发射塔摧毁，切断叛军的补给线。

主要任务

- 与反抗组织会合
- 偷袭敌运输车队
- 清除敌据点
- 破坏敌无线电发射塔
- 与反抗组织领导者会面

叛军在北非的据点，是他们的指挥中心。在任务开始前，玩家需要先与当地的反抗组织取得联系。反抗组织的领导者会提供叛军的据点位置，并安排游击队协助行动。玩家需要利用游击队的帮助，潜入叛军的据点，摧毁他们的补给线，并切断他们的无线电通信。

在任务过程中，玩家需要时刻注意叛军的动向。叛军可能会发现玩家的行动，并发动攻击。玩家需要利用游击队的帮助，躲避叛军的攻击，并完成任务。任务完成后，玩家需要与反抗组织的领导者会面，汇报任务进展，并接受新的任务。



行动代号

在游戏中，行动代号是用字母A~Z表示的。每个字母都代表一个地点。所以A~Z的26个字母代码都是用一个单词来代替的。这26个字母指代的是任务中要经过的地点。全部代码如下（北约集团通用军事代码）：

A: Alpha / Able	B: Bravo	C: Charlie	D: Delta
E: Echo	F: Foxtrot	G: Golf	H: Hotel
I: India	J: Juliet	K: Kilo	L: Lima
M: Mike	N: November	O: Oscar	P: Papa
Q: Quebec	R: Romeo	S: Sierra	T: Tango
U: Uniform	V: Victor	W: Whiskey	X: X-ray
Y: Yankee	Z: Zulu		



在任务开始前，玩家需要先与当地的反抗组织取得联系。反抗组织的领导者会提供叛军的据点位置，并安排游击队协助行动。玩家需要利用游击队的帮助，潜入叛军的据点，摧毁他们的补给线，并切断他们的无线电通信。

在任务过程中，玩家需要时刻注意叛军的动向。叛军可能会发现玩家的行动，并发动攻击。玩家需要利用游击队的帮助，躲避叛军的攻击，并完成任务。任务完成后，玩家需要与反抗组织的领导者会面，汇报任务进展，并接受新的任务。

MISSION 02 ESCALATION

在任务开始前，玩家需要先与当地的反抗组织取得联系。反抗组织的领导者会提供叛军的据点位置，并安排游击队协助行动。玩家需要利用游击队的帮助，潜入叛军的据点，摧毁他们的补给线，并切断他们的无线电通信。

主要任务

- 破坏桥梁，切断敌方补给
- 击毁敌方的坦克车队
- 摧毁敌方的无线电发射塔

在任务过程中，玩家需要时刻注意叛军的动向。叛军可能会发现玩家的行动，并发动攻击。玩家需要利用游击队的帮助，躲避叛军的攻击，并完成任务。任务完成后，玩家需要与反抗组织的领导者会面，汇报任务进展，并接受新的任务。



MISSION 03 RIPOSTE'S PRIMER

在任务开始前，玩家需要先与当地的反抗组织取得联系。反抗组织的领导者会提供叛军的据点位置，并安排游击队协助行动。玩家需要利用游击队的帮助，潜入叛军的据点，摧毁他们的补给线，并切断他们的无线电通信。

主要任务

- 摧毁敌方的防空导弹（共4处）

在任务过程中，玩家需要时刻注意叛军的动向。叛军可能会发现玩家的行动，并发动攻击。玩家需要利用游击队的帮助，躲避叛军的攻击，并完成任务。任务完成后，玩家需要与反抗组织的领导者会面，汇报任务进展，并接受新的任务。

他们被训练成懂得如何行动的精英，他们的能力也和沙漠行动中的二人稍

就在那里（这船的名字果然没起错，真被折得不成样子了），注意敌人的埋伏，把烂路的家伙们清理干净后向船舱内行进，最后找到了船舱里放导弹的地方，但是为时已晚，匪军已经把他们拉走了。随后沿途赶到一处地方，却看到一个穿着当地衣服，一脸哀怨的人，原来他就是Magpie（怎么看都不像喜鹊呀）。与他会合之后本关卡就结束了。

“敌人一发现入侵，就开枪，子弹落到某个地方藏了起来，只要向他村子，向他打靶打打，子弹以后会落到……”敌人的雷达系统始终是消灭他们……

艇沿途探路，遇到敌人不要和他们发现正面争斗，躲着走就可以。按照任务地图标记的路线到一处有铁丝网的浅滩，随后弃船步行。Breakneck号（被折得不成样子了），注意敌人的埋雷内行进，最后找到了船舱里放导弹的，拉走了。随后沿途赶到一处地方，却发现，原来他就是Magpie（怎么看都

只要和Magpie一起去找村民说话，就会得到一些有价值的信息。4名匪兵们也在村子里来回晃荡，原来他们不但做海盗打劫商船，还向当地的老百姓强行收取保护费，平时就像螃蟹一样在村子里横着走。一旦被他们发现的话情况可大大的不妙，4名队员好歹能自保，Magpie却禁不住几枪，他一挂可就全完了。所以我方人员最好配备高精度的瞄准镜，在远处把敌人狙掉比较保险。和村民交谈时要注意，他们中有的人是匪军派来的内奸，一旦大声叫喊的话就会把敌人引来，所以该怎么办大家自己看着

MISSION 03 HEART OF THE FIST


主要任务

- 确保海滩和附近地区的安全
- 搜寻并逮捕Hari Raman
- 进入Breakneck号船舱
- 营救Breakneck号的船长和大副

二号人物,如果能活捉他的话,也是一件不小的功劳。如果不喜

首先要驾驶快艇赶向目的地。沿途的匪徒可打可不打,然后进入山麓地带。敌人隐藏在树丛里,突然发动袭击,会让人措手不及。这时候要小心谨慎地向前走,看到敌人之后尽量在远处干掉。在途中的一个小山洞里

的话,也是一件不小的功劳。如果不喜



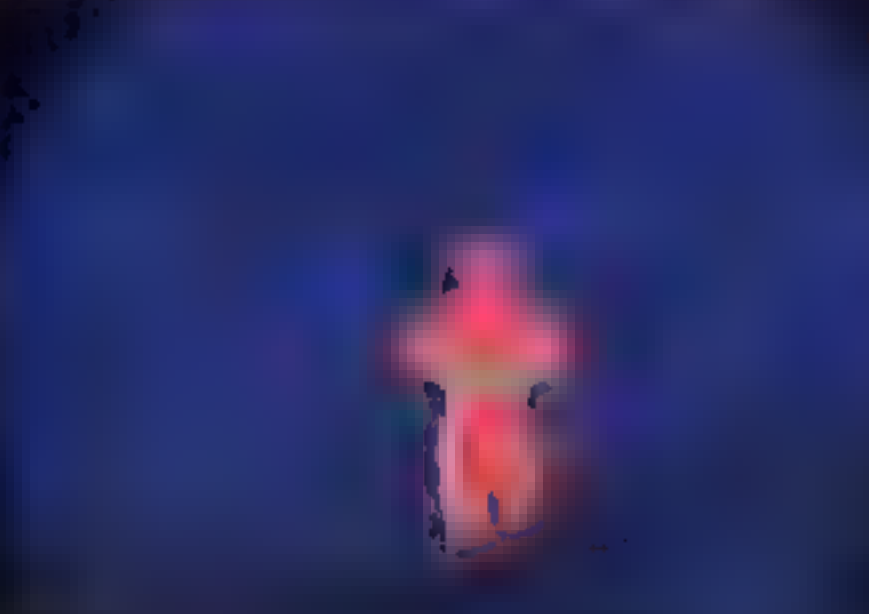
说实话，SEALS因为自己行动泄密而导致村子被血洗的剧情，给人留下了深刻的印象。这帮闲着没事情到处见义勇为的“正义使者”们会对自己的行为负责吗？说起来，前两天从新闻孟加拉国政府对于《SOCOM 3》中关于南亚的描写十分不满，SCEA提出了抗议，并且保留进一步行动，包括诉讼的权利。

行动地点：波兰
行动代号：冬日暴风

[illegible]

本关卡的任务是侦察。目标是NSO一名叫做Fat Cat的成员在风车旁访问他的住家。我们人员要在敌人没有警觉的情况下接近这一带的地区，潜入敌住宅并安装监视装置。因为这次行动是绝密级的，所以一旦被敌人发现并拉警报就Game Over。

为了做到最好的隐蔽效果，我方人员全部换上了黑布手帕，并且配备了带有消声器的手枪。在接近敌人之前，为了不使敌人警觉，在距敌人几米远的地方埋下大量的地雷。不过也有另外一个方法，就是地雷上就没有后顾之忧了。由于条件的限制，只能把地雷不埋（如埋得太深的话容易被发现），而是平放在地上，通过人去安放而引爆了。在屋角处布置好后，装药的士兵之后赶到撤退地点，



MISSION 02 STATE SECURITY

- 查找敌化学武器的位置
- 营救总统夫人
- 阻止残余敌人的逃离

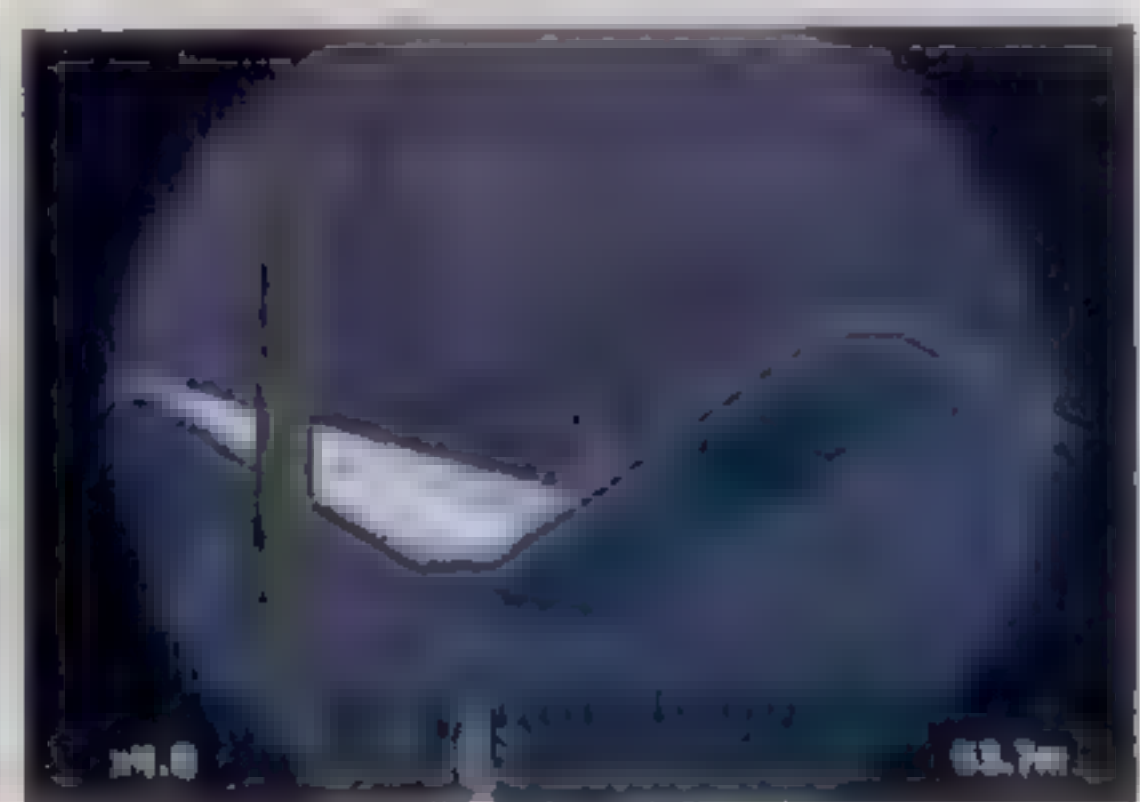
一开始按照地图上的路线来到码头就可以找到人质。干掉看守的卫兵之后夺取敌人的汽艇逃走。不知道为什么，这次拯救人质不用上铐子了，总统夫人会很配合地跟你走……难道

是美国政府特意叮嘱过？一定要保护好夫人，然后按照地图上的逃生路线七转八转，从下水道进入一座大楼，等待出现的伏兵，好在他们并不攻击总统夫人，所以在还击的时候保护好自己就没什么问题了。走到重点后会有人接应，护送夫人离开。SEALS负责扫尾的任务，把剩余的NSO消灭掉。敌人有

SEAL队员们知道它介入波兰地区反恐的事实，所以从一开始就进入了波兰的领土。ALSO。(4个人VS几百名敌兵……)此外波兰政府也下达了逮捕Krystof和Mironova的命令，但是考虑到他们可能会负隅顽抗，所以决定将他们视为危险分子放跑，所以在执行逮捕任务时可以把他们当场击毙。

- ### 主要任务
- 清除NSO据点内的敌人
 - 清除中庭周围的敌人
 - 清除制毒厂内的敌人
 - 逮捕或消灭Dr. Mironova
 - 逮捕或消灭Krystof Gryc

真不明白为什么不趁上次侦察的时候把他们两个干掉，而非要等到敌人摆好阵势让我们去闯……SEALS四人组故地重游，但是这一次不再Cosplay合金装备里的Snake，而是变身成Rambo大叔，过上一把《第一滴血》的瘾。但是……总觉得这次行动有点不对劲……SEAL队员们一开始要清理上次侦察的住宅，消灭里面的敌人。在清理完住宅后，敌人从里面出来发动袭击，有的人则趴在



在清理完住宅后，敌人从里面出来发动袭击，有的人则趴在……SEAL队员们知道它介入波兰地区反恐的事实，所以从一开始就进入了波兰的领土。ALSO。(4个人VS几百名敌兵……)此外波兰政府也下达了逮捕Krystof和Mironova的命令，但是考虑到他们可能会负隅顽抗，所以决定将他们视为危险分子放跑，所以在执行逮捕任务时可以把他们当场击毙。

神勇的海豹突击队又一次出色地完成了维护和平、打击恐怖主义的任务。假如不把NSO的成员一网打尽，他们很可能从那些在东欧经济衰退中对社会产生反感的人里继续招募力量，再一次翻身。为什么东欧国家在社会制度变更后并没有得到西方许诺的经济繁荣？为什么会有这么多人仇恨美国这个世界上最发达又最主张“人性”的国家？SEALS的队员们年年反恐，但是恐怖主义的根源究竟在哪里呢？这个答案也许只有大家自己才能找到。

——END

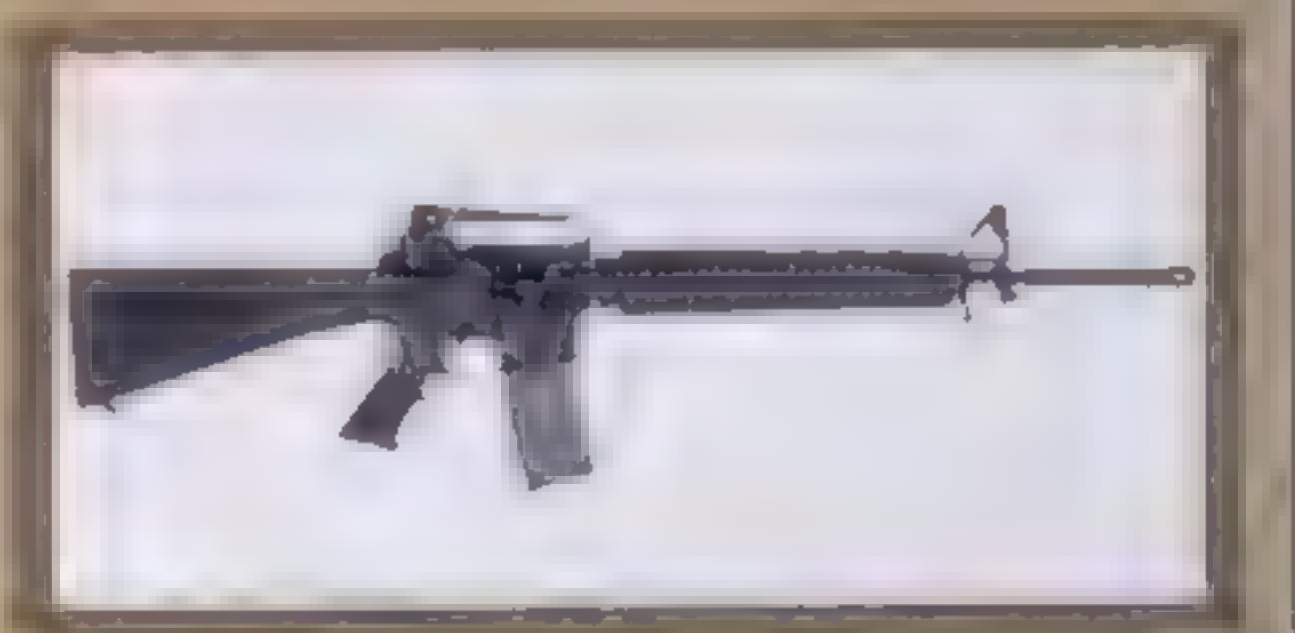
SOCOM常用武器图鉴

在无情的战场上，武器是唯一能够陪伴你战斗到最后时刻的最忠实伙伴。在这一次行动中，我们会面临什么样的战局，和我们手中的武器有着直接的关系。

XM8 美军下一代主战突击步枪，以轻便的树脂枪身和灵活的改造性能位居新一代步枪之冠。此枪从2005年夏季开始列装美军部队，以替代现行的M4。



M16A2 M16家族中现在人气虽然不如M4，但是仍然是现在美军的制式装备。本枪以近距离的高精度著称，和AK47一起并列为六大名枪之一，也是本作主角常用的武器。



M40A1 以置对手于死地的准确度而出名，这种手动单发的狙击步枪是由海军陆战队的枪械专家手工制作的，在品质方面不存在任何问题，许多优秀狙击手都喜欢用它。



M60E3 蓝波大叔和阿诺州长的招牌兵器，肌肉男专用。作为重机枪，它的口径不算大(7.62毫米)，但是在战场上的威力却很惊人。此外它的重量会导致行动的不便。



HK MP5 世界上50多个国家的军队和警察组织使用的武器。德国HK的产品一直很优秀，由于它连射的准确性十分好，所以十分适合近距离作战，在反恐行动中经常出现。



P90 比利时FN生产的单兵自卫武器，威力不弱而且装弹量多出其他冲锋枪数倍，在长时间连续作战时节省了Reload的时间，这在战场上可是人命关天的大事。



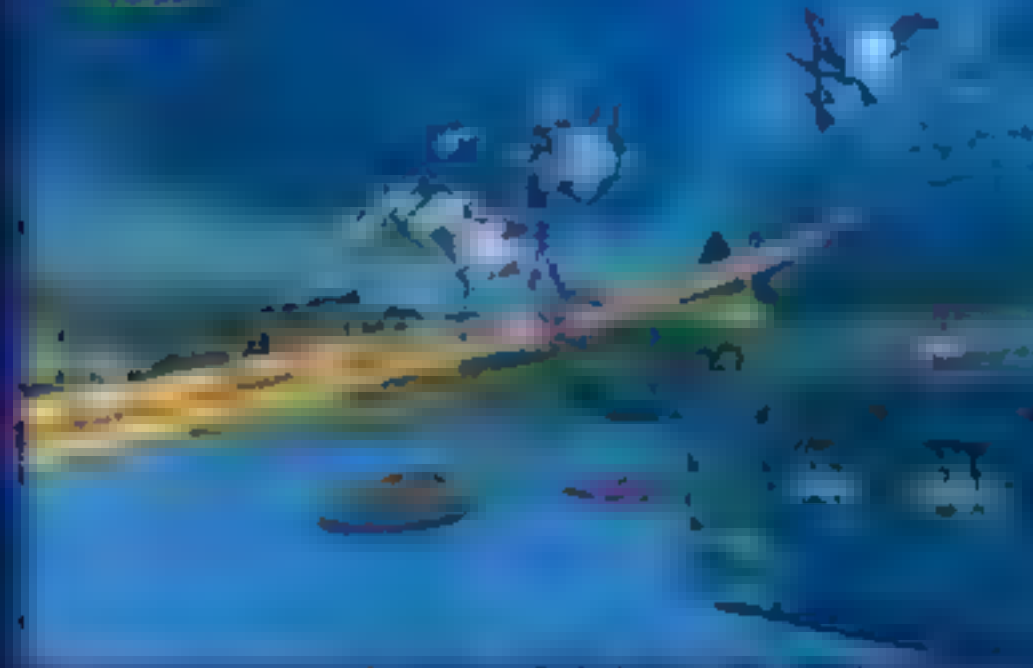
AK47 王道之枪终于登场，世界最早的突击步枪之一，近60年来一直长盛不衰。以其廉价的成本和极高的可靠性闻名，只要瞄准敌人上半身，最多三枪即可秒杀。



Claymore 从越战时就使用的定向地雷。设置后向敌人的一面在爆炸时发射出无数小钢珠，其威力足以把敌人打成马蜂窝。这个东西在许多游戏中都出现过，眼熟吧？



在游戏开始的时候，只能选择Ensign和Leutenant两个难度，在通关一次之后，会追加Commander难度，再以这个难度通关才能获得后面的Captain和Admiral难度。在所有难度都通关后，可以解开游戏中锁定的隐藏内容，包括新的武器、地图、任务等。



威尼斯的街道四通八达，多利用GPS显示路标就不会迷路。街道和屋顶上有一些敌人在巡游，可以去打几个

同时有故障。故障原因分析：该泵一直运转正常，因操作不当而慢慢地转动左摇杆，当手柄震动时马上停下来并且反方向转动，如此重复三次之后，故障排除。原来泵已吸满水以及引管塞的注意力，正需要再次处理，把管口的空气排出，在泵处注水，泵内空气从下水管排出。



【物品】按下L1键本枪可以击落并消灭敌人。按下F3键可以取出原配消音器，装上后本枪可以无声的杀死敌人，但敌人会掉落比以大大大多的钱去治疗他的队友了。另外本枪相也可以从敌人口袋里偷东西。靠近敌人背后，按下L1键取出消音器的同时，还会自动吸住敌人，防止其逃跑，同时不会发出声音了。



然而城市中四处排放的污水似乎和奥克特维有很大的关系。

在酒吧里选择绿色，出门后走上路面，按下F3键取出望远镜观察一下四周，可以在城市中发现三个箭头。这些箭头指示的就是任务地点。箭头的颜色则表示了该任务对应的角色。蓝色表示必须用库巴来进行，而绿色的任务则属于本特利。这些任务并没有固定的先后顺序，只要来到某个任务地点就能触发它。首先是拥有O'Connell Spies头衔的间谍头目触发这一任务。此任务的目标是暗杀奥克特林，奥克特林是城市水道的守卫，负责维护系统，它每过一段时间就会修复管道。此任务按照前作S2的方法取出间谍机拍摄便可。拍摄的时候不能发出大的声响，也不能重复奥克特林大示，这里要控制的位置第一位，其次就是第二位，奥克特林离开，有敌人出现时，第三位，第四位，第五位，第六位，第七位，第八位，才能拿到好的结局。奥克特林被杀后，奥克特林会出现在奥克特林的家中并且被，奥克特林，偷了他的电话。这个任务难度为4。



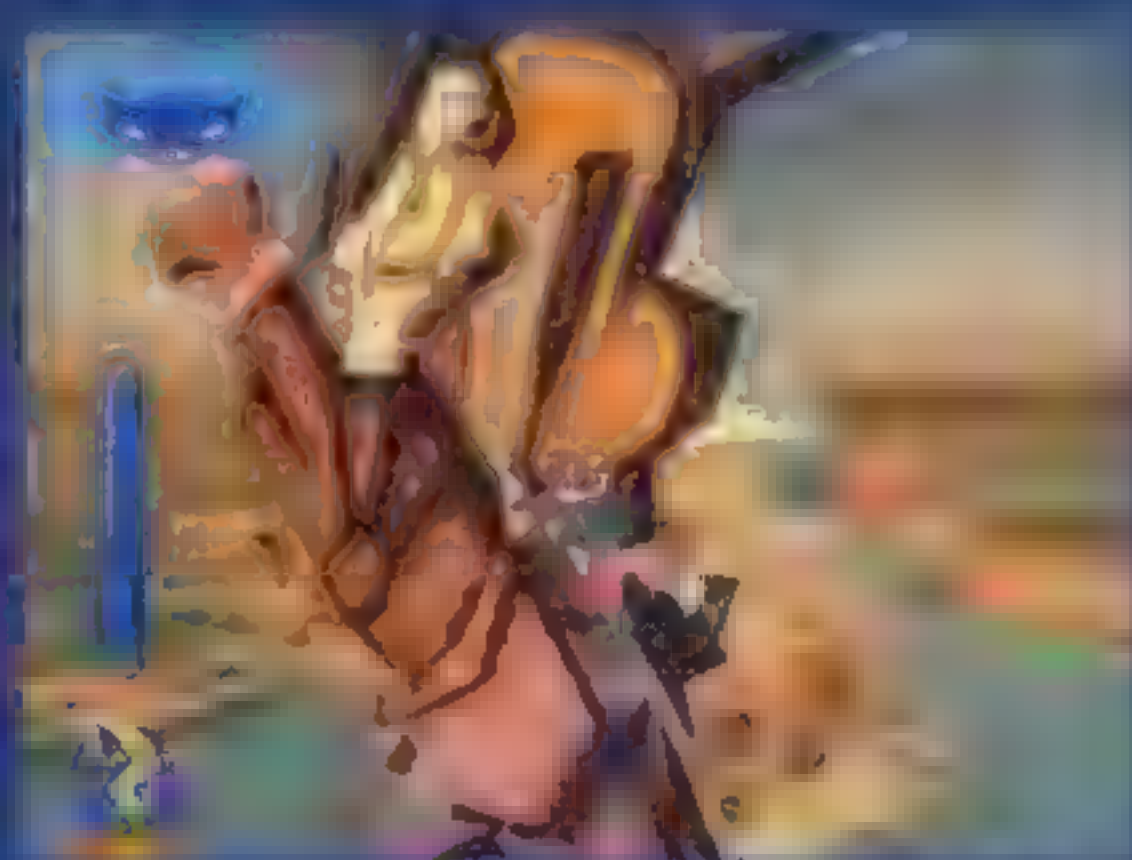
有人說：「人生如夢，轉眼即逝。」然而，
有人卻說：「人生如夢，轉眼即逝。」有人
說：「人生如夢，轉眼即逝。」有人說：
「人生如夢，轉眼即逝。」有人說：



中的障碍。消灭敌人的三艘船就可以过关。



此时库巴收到本特利的呼唤。回到本特利所在的位置，他被奥克特维抓住了。赶快追上去，路上注意t跳过红色的电流路障。最后奥克特维无法用开库巴，就丢下了本特利。



并且留下比利时队的手绢作为陷害。



Frame Team Icekland



切换成穆雷进入这个任务。驾驶皮划艇从下水道潜入冰岛队休息的旅馆。生煎。铺前街。铺后街。左偏杆控制方向。要小心避开水管和水流。侧对着水流喷射的方向迅速划桨，可以减少水流的影响。

接下来操纵库巴经过几个简单的跳跃就来到城堡的顶层，这里得到用扑克牌和纸杯垒起来的“报警器”。

[illegible][illegible]

Cooper Hangar Defense

[illegible][illegible]

ACES Semifinals

了。多加练习吧。



Beauty and the Beast

很大，要及时躲开。



Giant Wolf Massacre

首先使用本特利。到公爵的城堡下找到那条大狼。使用麻醉针将它麻醉。注意发射麻醉针必须离它非常近才行。从背后靠近并发射吧。每击中一针它就会双击本特利。迅速避开。等它安静下来之后再重复上面的步骤。击中四针之后它终于晕倒了。然后爬上树。从这棵树的身体上取口服剂把它。取口服剂后。消灭15个敌人就行了。



Windmill Firewall

下一个任务需要有“Hover Race”这项道具才能完成。回到基地选择商店，买回这项道具。接着它之后，杰特利可以进行二段跳（在空中连续跳跃）。这个任务它之后杰特利要进入风车上的电脑，这实际上是一个假任务，使用飞盘并安装风力，飞盘将开始。将小球推入有样颜色的凹槽中可以算作得分，这里的难度并不大。接着它之后得到下一个风车如法炮制。当然小球数的难度3分提升，最后一关用于解开机关的零件可以安装在风车上，接着它之后就可以拿到小球。



Turbo Dominant Eagle

这个任务中需要道具“Paraglide”，装备它之后库巴跳起时按下R1就能打开降落伞滑行。来到公路的城堡，按照以前的方法登上屋顶。接下来按照本特利的指示，使用投石器弹射到空中，并利用降落伞降落在飞艇上。在导航装置上安放好控制器之后，再用机关的炮台将飞艇弹射起来落到另外一艘飞艇上。降落伞的滑行距离有限，要



然后是库巴上场，驾驶飞机将公爵的飞机击毁。公爵的飞机是黑色的，不难辨认。最后，库巴和公爵在飞机的机翼上展开了决斗。

BOSS

[illegible]

Episode 4 A Cold Alliance

[illegible]

King of Fire

[illegible][illegible]

盜賊團救出了熊猫王的女儿。正打算偷偷离开。不料莽撞的穆雷却弄倒了将军家族居住的塔。勃然大怒的将军召唤出来一条龙。抓走了佩妮洛普。

BOSS 小芳是班上最受欢迎的女孩，她的成绩好，长相漂亮，而且为人友善，乐于助人。她总是能想出各种办法来帮助同学，让同学们都感到很开心。有一次，班上有一个同学因为生病落下了功课，小芳主动帮他补课，还借给他自己的笔记。那个同学在她的帮助下，不仅补上了功课，还交到了新朋友。小芳的这种乐于助人的精神，赢得了全班同学的尊敬和喜爱。

[illegible][illegible]

放下吊桶，苗甲古鸚鵡導麻娘渡槽回到基地。

由于美军对它的炮位不熟悉，它用烟雾弹让人无从下手。被它的烟雾弹弄得不知所措，美军只好出动一个有七架轰炸机的编队，被它的烟雾弹炸得四处逃窜。第四架被击落的飞机打中，主发动机的附近又有文德保护，先将它击落。被击落之后美军又投入了5架飞机，首先再击落离人的那架，再打它们的排甲，然后开炮将它们击毁便可。最后要对付的是一艘大船，小心躲开它的炮弹，同时开炮轰击它的船体底部，命中几发后就取得了胜利。

首先回到基地为库巴购买Silent. Obliteration能力。有了它之后库巴可以从敌人背后靠近按△键将它打飞。然后按□键消灭它。与以前的这一招不同的是，有了新能力之后就不会

有小船与敌交战。然后找到大船附近从天空上。利用新装备无差别地干掉三个敌人。这样团得到了这艘船。使用L2和P2控制航向。开始航向是7点钟。在海上航行的时候可以按下P3查看地图。标有红叉的地方就是目的地。在靠近目的地的地方会遇到敌人的船。使用火炮将它们击沉。用自己船的高倍镜看敌人的船。然后靠近大船攻击即可。如果自己的船遭到了攻击。就是找到出现红叉的地方。按P4堵住漏洞。最后靠近目的地完成。

解锁之后要使用藏宝图找到宝箱，藏宝图会启动装备在L1键，按下L1键可以打开它，藏宝图左边的文字是宝箱位置的提示，按下L1键，根据提示在藏宝图界面中用左摇杆调整库巴面对的方向，然后每按一次×键就会往前走一步，如果走到了正解的方向，按下○键就能显示下一步提示，重复以上步骤，直到到达宝箱藏点为止，正解的步骤如下（每一个步骤之间都需要按一次×键）：

1. 在岛的对面找到一艘海盗船，将海盗船近有一个雕像，站在雕像的前面30度位置，再按左右方向，是12步（按+黄12次）；
2. 向右6步；
3. 向下16步；
4. 右下方16步；
5. 向右13步；
6. 向上6步。

库巴找到了宝箱，然而勒夫维出现并劫走了佩妮洛普。

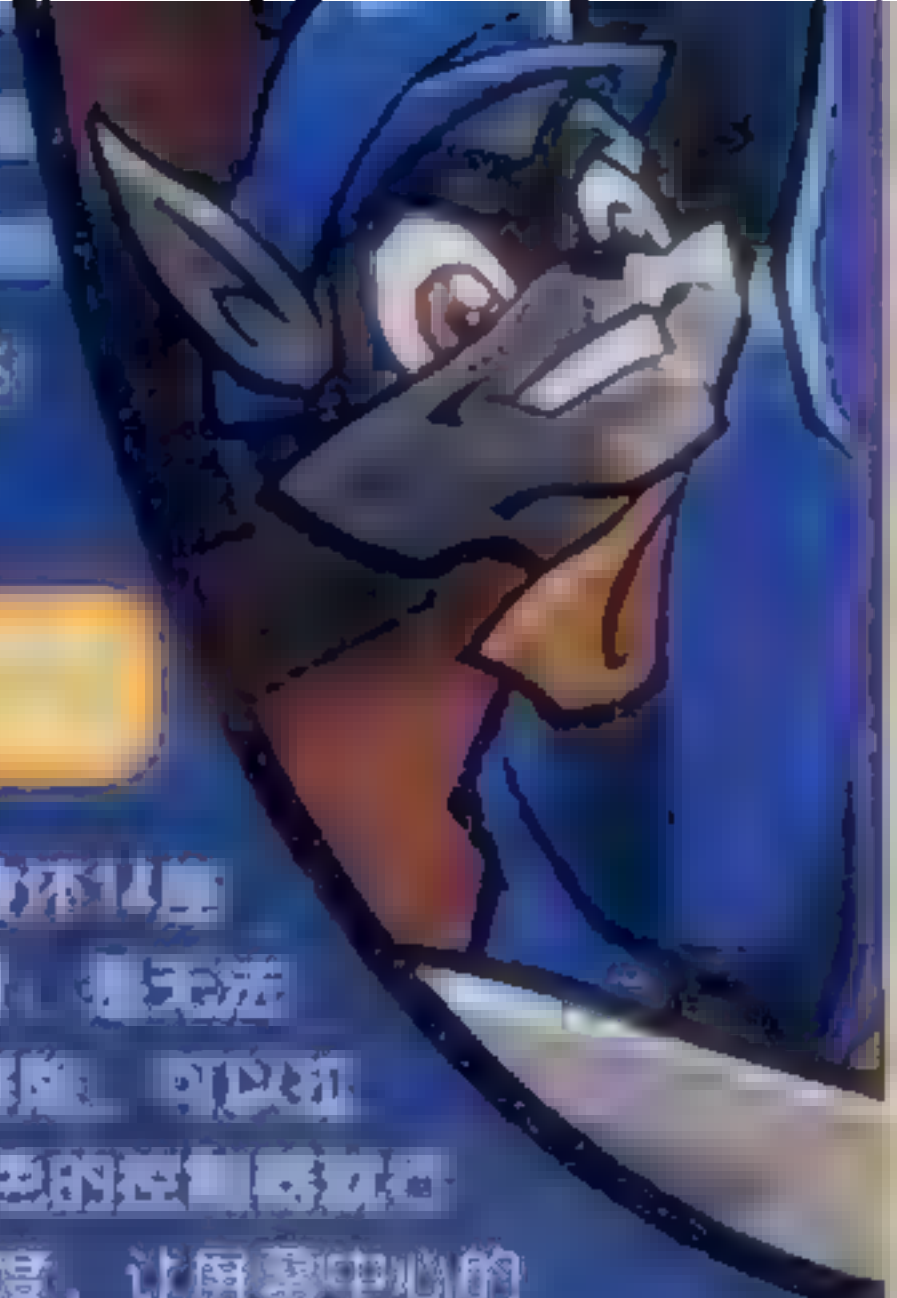
彼得在巴里附近附近，进入这个任务。一开始需要将船开往目的地。游戏中你可以查看地图。路上会遇到很多海盗船，可以小心地避开，或者与它们开仗。在航海中遇到标有红十字的宝箱可以恢复船的耐久度。来到目的地之后，开始操作德米特里。

在水下使用左摇杆调整方向，△×□○四个键分别是向前、后、左、右游动，按引可以开枪，向后面游过去（按住×键游动之后引可以不用按引），从水面，同伴们会从天上落下来一只箱子，这里要收集的火药，火药散落在各处，它们发出黄色的光，不能收集，靠近一块火药会自动将它拾起，箱子就可以用了，接下来要游到水底找到两块金黄色的鱼，这种鱼速度很快，要按住×键使用加速才能追上它们，最后要再游到一块黄色的鱼，这条鱼要游到才能杀死，由于它命中了一枪之后就会反扑过来，而鱼枪又不能连续发射，所以每开一枪之后就要迅速连按×键向后游，避开鲨鱼攻击。

前往下一个任务点。到达之后首先是一场海战。将敌人的船破坏之后（屏幕右上角出现图标）不要继续开炮。将自己的船开到敌人的船边上。然后让库巴跳到对方的船上。与敌人展开肉搏。消灭敌人之后得到了航海图。按下R3，航海图上会显示下一个目的地。到达目的地之后要对付三艘船。在第三个目的地需要对付四艘船。还在练习海战技术吧。在每次战斗之

在这个任务中，附近的海面上有一团浓雾，将船开过去之后便到了这里。海面上漂浮着的以夜来紫为制，一边投往门坎里弹射，一边使用石酒杯来打。这时，海怪的触手会就一定是它发射。几个回合之后海怪的正体出现，它全身发亮，不过很微弱，只要不断击打就不会被命中，同时对它进行反击。这时，二阶的海怪会使用触手来攻击，必须尽快将触手消灭。这里建议使用石酒杯不要浪费，它可能多砸几下目标然后发射。第四阶段则是将触手和触手一起攻击，海怪上的触手用石子，扔成颜色作战，主要看甲板，当某处出现阴影，表示海怪马上就要用触手拍击此处。在前述任务，当触手拍下来时，需要先将触手钉在甲板上，钉住几支触手之后，海怪本体会靠近船，这时候发射火焰就能伤害它，重复以上步骤几次就可以打败它了。

开往这个任务点，击退了功夫雄的船。将他击败之后，库巴登上了他的船。



这部电影“Make fun of the pirate Jack”，最后被改编成“Adios to the pirate prisoner”。切瓦特更露骨中计，说出了他的押解囚犯营的地方，索巴跳下了海面，落在穆雷的船上。赶快根据路标的指示前往鸭头，并且登上城堡，可以和本特利死对头的商船，从海面上的影子杀死。

然而这帮助天雄的巨手，却帮倒忙了，那天雄开始攻击游龙的时候，游龙双掌控制的海洋出现了。用左右摇杆分别控制两支触手，L1键和R1键让触手拍击。以本游龙来攻击敌人，保护本游龙和攻击敌人。攻击敌人时，被成功放出了本游龙和敌人了最后之中，最后游龙为了保护本游龙和攻击敌人，天雄最后

BOSS

[illegible]

Episoda 6 Honor Among Thieves

▲梅田塔也正常營業，部隊好過來。

Carmelita to the Rescue

当卡车的血量降低到一半后它会升起一堵墙挡在身前。此时跳到右边的平台上继续向它射击。同时它还会召唤很多杂兵，杂兵可以用Q键来对付。当它体力下降到四分之一后，它会向平台放出电流。此时应该跳上右边的柱子。当机器人靠近后按住它的手，按E键，它就会由公变回母，而母机器人则会再次变身。

A Deadly Bite

[illegible]

The Dark Current

切换成德米特利，潜入水下寻找库巴的手杖。注意看管道的边缘，有发光的地方会有挡板弹出，只要往相反的方向躲避就不会受到伤害了。而控制方向则是用△×□○四个键，分别代表上下左右。游出管道之后要对付M博士操纵的机器人鱼，红色的位置就是M博士，按R1向他开枪。他会放出一些星形的爆炸物，注意看它们的方向，它们的凹面所对的方向会被炸到，而的凸面所对的方向是安全的。同样用△×□○四个键来控制。当机器人鱼将德米特利以过去的姿势，向它的腹处开枪就可以阻止它，当它体力所剩不多时会放出紫光，紫光伤害力很小，如果体力足够的话就不用管它，专心攻击博士就行了。

Bump-Charge-Jump

这个游戏也很有趣，玩家可以控制它的位置，它不能后退，用冲锤来控制行驶方向，按×键前进，□键后退，L2和R2键分别是使用车体左右两侧的冲锤，追上其它的小车之后，靠近它的侧面，用冲锤将它摧毁，它的能量球就

来原本封闭的斜坡会打开（有红绿灯的地方），从斜坡上跳
到第二个雷达，重复以上的操作。

Danger in the Skies

接下来是飞禽类敌人的攻击。第一部分难度不大，破个14座火箭发射台即可。当发射台的控制被紫色的能量所保护时，是无法摧毁的。只有当它发射火箭后的一段时间内能量才会解除。可以在左下方看到。一旦做出火箭炮作准备动作，然后马上击破紫色的控制塔即可了。接下来要与蝙蝠部队作战。首先按住L1键，并且调整角度，让屏幕中心的红色能量固定位置。然后按下“键发射子弹”。有它们的能量罩时，需要再用红色能量消灭。一共需要发射20次子弹。但是子弹不多，可以按L1键的右击来补充子弹。

最后要与M博士驾驶的飞行器作战，在这一部分子弹是无限的，目标是飞行器的M博士的脑袋。如果真得无脑的话可以按 键加快速度，M博士首先会使用导弹攻击，翻滚避开便可。当飞行器体力下降到三分之二时，它会放出两枚紫色的长条，同时持长条之手的眼睛会变成紫色。这里需要用到双剑的飞盾技术，多多练习吧。接下来它还会在屏幕和紫色长条周围放出攻击的切线，不断地追击直到将它击毁。

The Ancestor's Gauntlet

这是一个特殊的关卡平台关卡，玩过这里的各位应该已经有所体会了。只要注意激光的提示，这些机关就不在话下吧！有几点需要提醒：1.在关卡开始时，箱子处那巴的祖先留下的印记（有那巴头像标示），需要观察一下才能明白前面的机关继续前进。2.很多地方虽然没有通路，但是落差很大，用降落伞滑翔过去就行了。3.在两组大锤交铸敲击的地方，正确的攀登方法是先跳上最底下的大锤，然后在锤子敲击前原地使用二段跳，这样就能落到上一个大锤上。掌握好节奏就能逐步跳上去。4.最后的激光实际上是可以踩上去的，把它看成钢丝就行了。



Hold Your Ground

在库巴进入宝库的同时,留守的超雷和本特利也遭到了M博士手下的袭击。首先把超雷干掉,然后超雷的敌人,在雷这里可以引用炸雷,因为超雷的敌人战,这样就很容易将敌人打下悬崖,直接消灭。

周的石台上，取下宝物放到M博士的口袋里（靠近他按○键便可），这样宝库的防卫系统就会自动攻击M博士。在这个过程中还会出现一些M博士的手下，要先内用。待了之后，怎么打：《战神》红盾，高利不，玩，要，到，家，网，上，要，三，次，之，后，就，能，打，倒，M，博，士，了。

Final Legacy

BOSS

BOSS

因为博士的飞行艇并没有被摧毁，所以多往这里跑。要知道，接下来他就要在战场上发挥重要作用了。所以是他在先攻击到他的。在战场上还停放着一辆汽车，缴获之后，请将它开到下面躲开第一波炮击。汽车被毁之后，博士也可以利用它飞到地面上来，这样就可以攻击它了。他主要的攻击方式有三种，一是放出的子弹威力非常强大，二是跑到场地中间的一线上躲开这样子弹，三是抛球；二是躲球攻击，三是不要被躲开。二是中制攻击，由这一招可以看出来博士不用。我4. 共分为三个阶段，第二阶段是第三阶段，博士的进攻方式，中制攻击是固定攻击或者，属性，所以不要另外属性。最好的办法是躲开子弹，因为他是中制攻击，把距离控制在他的中制攻击范围内，当子弹打到车上的时候，这样就能保证他中制攻击之外，子弹打不到他。所以，他一定能够成功。

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)

超赛亚人2孙悟空vs超赛亚人2孙悟空

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | 超赛亚人孙悟空<F>

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)

超赛亚人2孙悟空vs超赛亚人2孙悟空

胜利条件 | 用超必杀/元气玉将敌人打倒

获得道具 | 超神水 >

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

沙鲁超完全体vs超级17号

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | Zアイテムフュージョン

获得剧本 | 破坏魔人篇

破坏魔人篇

破坏魔人篇

魔人布欧(善)vs超赛亚人2贝吉塔

胜利条件 | 全力将敌人打倒

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)

魔人布欧(善)vs超赛亚人3 孙悟空

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | 超赛亚人<F>

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)

魔人布欧(恶)vs超赛亚人3 悟天克斯

胜利条件 | 全力将敌人打倒

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)

魔人布欧(恶)vs超赛亚人贝吉特

胜利条件 | 用超必杀/リベンジデスボンパ 将敌

人打倒

获得道具 | Zアイテムフュージョン

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

魔人布欧(善)vs贝鲁巴

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | サイケ鬼<F>

获得剧本 | 复仇鬼贝比篇



魔人布欧(善)

作为漫画原作的首尾，内容仍然丰富，我们可以从这个板块了解到后期的经典剧情与事件。

BATTLE 01

超赛亚人悟天vs超赛亚人孙悟空

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得人物 | 孙悟空

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)

超赛亚人特兰克斯(幼年期)vs超赛亚人贝吉塔

胜利条件 | 制限时间内生存

获得人物 | 特兰克斯(幼年期)

获得道具 | Zアイテムフュージョン<F>

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)

特兰克斯(幼年期)vs孙悟空

胜利条件 | 场外胜利

获得剧本 | 连续格斗就可以了 把敌人打飞

获得道具 | 超赛亚人<F>

获得剧本 | 超赛亚人<F>

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)

特兰克斯(幼年期)vs撒旦

胜利条件 | 场外胜利

获得人物 | 超赛亚人特兰克斯(幼年期)

获得道具 | 孙悟空饭(青年期)<F>

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

ミスター・サタンvs人造人间18号

胜利条件 | 场外胜利

获得剧本 | 人造人间18号

BATTLE 06(BATTLE 5 CLEAR以后出现)

超赛亚人2孙悟空vs超赛亚人2孙悟空

胜利条件 | 制限时间内将敌人打倒

获得人物 | 魔王ダーブラ

获得剧本 | 超赛亚人孙悟空(青年期)

BATTLE 07(BATTLE 6 CLEAR以后出现)

超赛亚人2孙悟空vs超赛亚人2孙悟空

胜利条件 | 制限时间内将敌人打倒

获得人物 | 超赛亚人2孙悟空

获得道具 | 超赛亚人2贝吉塔

BATTLE 08(BATTLE 7 CLEAR以后出现)

超赛亚人2孙悟空饭vs魔人布欧(善)

胜利条件 | 制限时间内生存

获得人物 | 超赛亚人2孙悟空饭(青年期)

获得剧本 | 超赛亚人2孙悟空饭(青年期)<F>

BATTLE 09(BATTLE 8 CLEAR以后出现)

魔人布欧(善)vs魔人布欧(恶)

胜利条件 | 用超必杀/フイトルエクスプロード 将敌人打倒

获得道具 | ハビライ

BATTLE 10(BATTLE 9 CLEAR以后出现)

超赛亚人3 孙悟空vs超赛亚人3 孙悟空

胜利条件 | 制限时间内生存

获得剧本 | 超赛亚人3 孙悟空

获得道具 | 超赛亚人3 孙悟空

获得剧本 | 超赛亚人3 孙悟空

BATTLE 11(BATTLE 10 CLEAR以后出现)

魔人布欧(善)vs魔人布欧(恶)

胜利条件 | 制限时间内生存

获得道具 | 恶しと人間の魂弾<F>

获得剧本 | 恶しと人間の魂弾

BATTLE 12(BATTLE 11 CLEAR以后出现)

超赛亚人悟天克斯vs超赛亚人悟天克斯

胜利条件 | 用绝招2/ギヤラクティカドーナツ将

敌人打倒

获得道具 | 悟天克斯

获得道具 | 超赛亚人悟天克斯<F>

BATTLE 13(BATTLE 12 CLEAR以后出现)

超赛亚人3 悟天克斯vs魔人布欧(恶)

胜利条件 | 用超必杀/激突ウルトラ布欧布欧パレ

-ボール将敌人打倒

获得人物 | 超赛亚人悟天克斯

获得道具 | 超赛亚人3 悟天克斯

BATTLE 14(BATTLE 13 CLEAR以后出现)

アルティメット悟飯vs魔人布欧(恶)

胜利条件 | 用超必杀/激突ラッシュ将敌人打倒

获得人物 | 超赛亚人悟饭

BATTLE 15(BATTLE 14 CLEAR以后出现)

アルティメット悟飯vs魔人布欧(恶)

胜利条件 | 制限时间内生存

获得道具 | アルティメット悟飯<F>

BATTLE 16(BATTLE 15 CLEAR以后出现)

超赛亚人贝吉特vs魔人布欧(恶)

胜利条件 | 用超必杀/ビームソードスラッシュ将

敌人打倒

获得人物 | 魔人布欧(善)

获得道具 | 贝吉特<F>

BATTLE 17(BATTLE 16 CLEAR以后出现)

超赛亚人3 孙悟空vs魔人布欧(纯粹)

胜利条件 | 制限时间内生存

BATTLE 18(BATTLE 17 CLEAR以后出现)

超赛亚人2 贝吉塔vs魔人布欧(纯粹)

胜利条件 | 制限时间内生存

获得道具 | 超赛亚人2 贝吉塔

获得道具 | Zアイテムフュージョン

BATTLE 19(BATTLE 18 CLEAR以后出现)

魔人布欧(善)vs魔人布欧(恶)

胜利条件 | 制限时间内生存

获得人物 | 比特鲁

BATTLE 20(BATTLE 19 CLEAR以后出现)

魔人布欧(善)vs魔人布欧(纯粹)

胜利条件 | 制限时间内生存

获得人物 | 贝吉特

获得道具 | 魔人布欧(善)<F>

BATTLE 21(BATTLE 20 CLEAR以后出现)

孙悟空vs魔人布欧(纯粹)

胜利条件 | 制限时间内用超必杀/将敌人打倒

获得人物 | 魔人布欧(纯粹)

获得剧本 | 恶気の怪物费南巴篇

恶気の怪物费南巴篇

恶気の怪物费南巴篇

BATTLE 22(BATTLE 21 CLEAR以后出现)

超赛亚人悟吉塔vs费南巴

胜利条件 | 用超必杀/スタートストブレイカー将

敌人打倒

获得道具 | 人間の邪気<F>

获得道具 | Zアイテムフュージョン

正統板块的历练已经结束，但还存在着隐藏的

挑战，玩家可以通过完成这些挑战来收集

道具，这些道具在游戏中有着重要的作用。

玩家可以通过完成这些挑战来收集道具，这些道具在游戏中有着重要的作用。

玩家可以通过完成这些挑战来收集道具，这些道具在游戏中有着重要的作用。

BATTLE 23(BATTLE 22 CLEAR以后出现)

天津饭vs饺子

胜利条件 | 场外胜利

BATTLE 24(BATTLE 23 CLEAR以后出现)

孙悟空(少年期)vs小林

胜利条件 | 场外胜利

BATTLE 25(BATTLE 24 CLEAR以后出现)

饺子vs桃白白

胜利条件 | 场外胜利/全力将敌人打倒

BATTLE 26(BATTLE 25 CLEAR以后出现)

天津饭vs桃白白

胜利条件 | 场外胜利/全力将敌人打倒

BATTLE 27(BATTLE 26 CLEAR以后出现)

小林vs龟仙人

胜利条件 | 场外胜利

BATTLE 28(BATTLE 27 CLEAR以后出现)

龟仙人vs孙悟空(少年期)

胜利条件 | 场外胜利

BATTLE 29(BATTLE 28 CLEAR以后出现)

桃白白vs孙悟空(少年期)

胜利条件 | 场外胜利/全力将敌人打倒

BATTLE 30(BATTLE 29 CLEAR以后出现)

短笛vs孙悟空(少年期)

胜利条件 | 场外胜利

获得道具 | Zアイテムフュージョン

到此为止，我们的剧情板块已经全部介绍完

毕，在剧情板块的游戏中，我们不知不觉地得到了

珍贵的道具，拥有了将心爱角色幅度强化的能力，

这也为今后的全角色收集打好了基础。

BATTLE 16

天津饭、桃白白

胜利条件 制限时间内敌人打倒
要点 没有难度的一关

BATTLE 17

那巴、栽培人

胜利条件 注意，栽培人一击，须使用超必杀哈咪
哈咪攻击敌人打倒

BATTLE 18

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒，稍微仁慈点对待弱
栽培人

BATTLE 19

那巴、栽培人

胜利条件 9秒时间内生存，敌人很强大，所以
要不断地利用超快速移动来摆脱不利。
栽培人

BATTLE 20

那巴、栽培人

胜利条件 用超必杀将敌人打倒。首先要抓住机
会攒气，气爆后，在气力成为蓝色时
发动超级波动就可以了。

BATTLE 21

那巴、栽培人

胜利条件 用气力将敌人打倒

BATTLE 22

那巴、栽培人

胜利条件 制限时间内生存
要点 那巴攻击力很高，但却很笨拙，多用打击
闪避+再打击闪避来将其屈死吧。

BATTLE 23

那巴、栽培人

胜利条件 制限时间内用界王拳アタック把敌人
打倒
要点 必须要在开始利用近战将敌人的HP打
到一半以下，之后使用界王拳 再最速
用绝招2连续压制。那巴必然KO。

获得人物 那巴

BATTLE 17(BATTLE 12 CLEAR以后出现)

那巴、栽培人

胜利条件 用かめはめ波 把敌人打倒，打
法基本上与BATTLE 16相同。

获得道具 スカウター

BATTLE 24(BATTLE 12 CLEAR以后出现)

那巴、栽培人

胜利条件 制限时间内生存
要点 贝吉塔大猿形态是非常强劲的，并且
能够使用波动。要尽量快速移动到侧
面与后面进行迂回波动进攻为主，耐
心消耗死对手吧。一定要避免正面近
战攻击。

BATTLE 25(BATTLE 12 CLEAR以后出现)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒……很有观赏性的一
关，对着来吧，很容易获胜的。

BATTLE 26(BATTLE 12 CLEAR以后出现)

那巴、栽培人

胜利条件 制限时间内将敌人打倒
获得剧本 只有一个人的最终决战篇

至此为止，先期剧本便告一段落，我们基本
上对于剧本的推展有了一个综合的认识，之后希
望玩家们做好充分的精神准备，因为之后的最终剧
本，难度将会有比较大的递增。在之后的介绍中，
难点我们会总结告之。



BATTLE 01

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 06(BATTLE 5 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 07(BATTLE 6 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 08(BATTLE 7 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 09(BATTLE 8 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 10(BATTLE 9 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 11(BATTLE 10 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 12(BATTLE 11 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 13(BATTLE 12 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 14(BATTLE 13 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 15

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 16(BATTLE 15 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 17(BATTLE 16 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 18(BATTLE 17 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 19(BATTLE 18 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 20(BATTLE 19 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 21(BATTLE 20 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 22(BATTLE 21 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 23(BATTLE 22 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 24(BATTLE 23 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 25(BATTLE 24 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 26(BATTLE 25 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 27(BATTLE 26 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 28(BATTLE 27 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 29(BATTLE 28 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 30(BATTLE 29 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

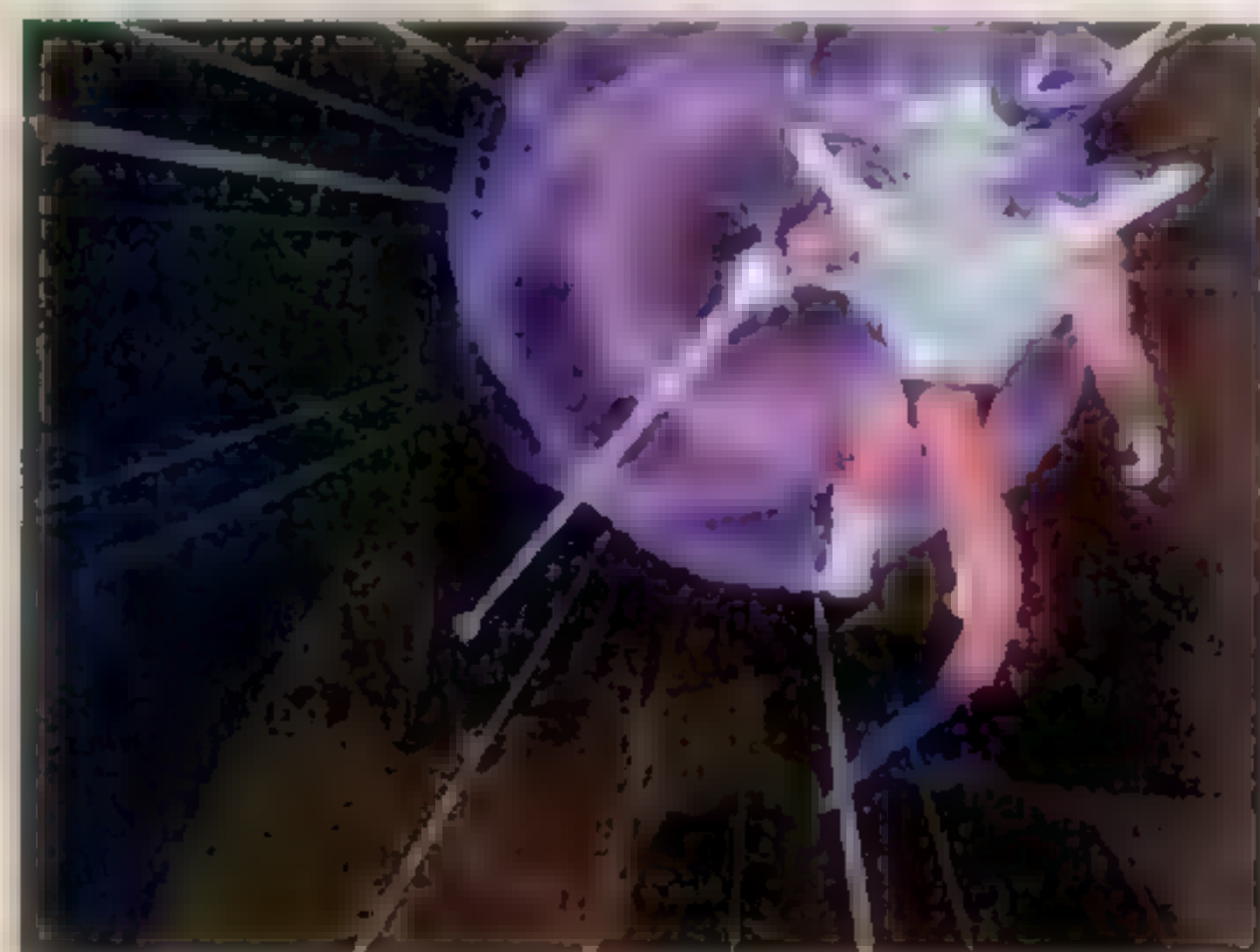
获得道具 Zアイテムフュージョン

BATTLE 31(BATTLE 30 CLEAR以后)

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 Zアイテムフュージョン



本关卡是笔者最为欣赏的关卡，过关卡
官全部为使用敌方(即栽培人)角色。操作感和
气氛都让人深感爽快。

BATTLE 32

那巴、栽培人

胜利条件 全力将敌人打倒

获得道具 封印解除<F>

要点

ボージャック(波札克)：绝对是最
出色之一。拥有硬体，且近战攻击力
与波动杀伤恐怖。虽然在聚气速度和
防御力方面稍有欠缺，但被其出众的
攻击力掩盖掉了。运用他可直接利
用近战获得先手，之后发动乱舞，波
动追杀。

BATTLE 1

ボージャック(波札克)vs孙悟空

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | 封印解除<F>

要点 | ボージャック(波札克): 绝对是最强角色之一。拥有硬体,且近战攻击能力与波动杀伤恐怖。虽然在聚气速度和防御力方面稍有欠缺,但其出众的攻击能力掩盖掉了。运用他可直接利用近战获得先手,之后发动乱舞,波动追杀。硬体的发动与攻击相结合,胜利很容易到手。

BATTLE 02(BATTLE 1 CLEAR以后出现)

伝説の超赛亚人普罗利(超赛亚人达洛特)vs孙悟空

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | 超赛亚人4贝吉塔<F>

要点 | 伝説の超赛亚人普罗利(超赛亚人达洛特): 操作方式完全与波札克相同,但实力又更上一层的恐怖角色。按照BATTLE 01的操作来进行吧。

BATTLE 03(BATTLE 2 CLEAR以后出现)

メカフリーザ(弗利萨机械形态)vs超赛亚人3 悟空

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | 改造手 <F>

要点 | メカフリーザ(弗利萨机械形态): 比起弗利萨(最终形态)相差不多多的形态。操作与最终形态基本相同,但波动的发生消耗要大的多,应把握近战攻击力高这个优点取得近战优势。关键时刻再释放大威力大消耗的必杀波动吧。

BATTLE 04(BATTLE 3 CLEAR以后出现)

ドラゴンボール(神龙)vs孙悟空

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | 悟空のフュージョン<F>

要点 | 酷拉(最终形态)(克维拉/弗利萨哥哥): 角色虽然远不如其弟弟,但是,角色本身的实力是非常平均的,很好上手的角色,且没有明显的弱点。可以随意把握中距离到近距离,再波动追加这个套路。

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

贝比vs超赛亚人4悟吉塔

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | 人工ブルーツ波<F>

要点 | 贝比: 由于剧情中就是很弱,所以.....怎么也强不起来啊。这个角色实在太贫弱了,必杀消耗很大,个体攻防却非常之差。所以在对局中一定要尽量避免正面对抗,要在高速移动中摆脱对手,争取能经常打其背向。之后再跑.....唯有如此,才有获胜的可能性。当然,由于防御力低下,所以在本章经常挂掉也是正常,向极限挑战吧。

BATTLE 06

超级17号vs超赛亚人4悟吉塔

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得道具 | 贝吉塔のフュージョン<F>

获得道具 | ゴアイテムフュージョン

要点 | 超级17号: 是非常强的角色,近战范围,速度,和威力都非常令人满意。虽然聚气慢,但必杀波动的威力可是惊人的。所以近战的优点是其释放必杀波动的基础。总体威力很高的性能角色。

★弗利萨篇

本游戏中最为辉煌的篇章,在漫画中也是整个龙珠剧情的高潮。在游戏的进行中怀旧吧。

BATTLE 01

孙悟空(幼年期)vs多多利亚

胜利条件 | 制限时间内生存

BATTLE 02(BATTLE 2 CLEAR以后出现)

小林vs多多利亚

胜利条件 | 制限时间内生存

BATTLE 03

孙悟空(幼年期)vs多多利亚

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得人物 | 多多利亚

获得道具 | 贝吉塔<F>

BATTLE 04(BATTLE 1 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs萨博

胜利条件 | 制限时间内将敌人打倒

BATTLE 05(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs萨博(变身)

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得人物 | 萨博变身

BATTLE 06(BATTLE 4 CLEAR以后出现)

小林vs格罗德

胜利条件 | 制限时间内将敌人打倒

BATTLE 07

小林vs格罗德

胜利条件 | 制限时间内将敌人打倒

BATTLE 08

悟空vs格罗德

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得人物 | 格罗德

BATTLE 09(BATTLE 6 CLEAR以后出现)

悟空vs格罗德

胜利条件 | 制限时间内生存

BATTLE 10(BATTLE 6 CLEAR以后出现)

悟空vs格罗德

胜利条件 | 制限时间内生存

要点 | 在利库姆的关卡里 利库姆的攻击力很高,更应该注意的是,他经常使用破防,一定防御近战后,看破防攻击出现快速X闪避,集中精神,反应到位的话,也不会特别艰难。

BATTLE 11(BATTLE 9 CLEAR以后出现)

悟空vs格罗德

胜利条件 | 用界王拳アタック/绝招2将敌人打倒

获得人物 | 利库姆

BATTLE 12(BATTLE 9 CLEAR以后出现)

孙悟空vs巴塔

胜利条件 | 用界王拳アタック/绝招2将敌人打倒

获得人物 | 巴塔

要点 | 巴塔: 要特别说一下这个角色的原因是这个角色是整个基纽部队中的最强者,近战能力超乎想像的强大。乱舞熟练掌握的话,对手将非常头疼。

BATTLE 13(BATTLE 12 CLEAR以后出现)

悟空vs基纽

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得人物 | 基纽

BATTLE 14(BATTLE 13 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs吉斯

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得人物 | 吉斯[/color]

BATTLE 15(BATTLE 14 CLEAR以后出现)

孙悟空(幼年期)vs孙悟空(基纽)

胜利条件 | 制限时间内将敌人打倒

BATTLE 16(BATTLE 15 CLEAR以后出现)

小林vs孙悟空(基纽)

胜利条件 | 制限时间内将敌人打倒

BATTLE 17(BATTLE 16 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs孙悟空(基纽)

胜利条件 | 制限时间内将敌人打倒

要点 | 经典剧情,被换身体后,能力依旧强大。利用横移连发波动获取胜利吧。

BATTLE 18(BATTLE 17 CLEAR以后出现)

贝吉塔vs弗利萨

胜利条件 | 全力将敌人打倒

BATTLE 19(BATTLE 18 CLEAR以后出现)

孙悟空vs弗利萨第二形态

胜利条件 | 制限时间内生存

获得人物 | 弗利萨第二形态

BATTLE 20(BATTLE 19 CLEAR以后出现)

悟空vs弗利萨第二形态

胜利条件 | 制限时间内生存

要点 | 如果直接打,没有获胜的可能性。要点在于多使用太阳拳。之后抓住难得的机会打击。之后轮回往复即可。

获得道具 | 超变身<F>

BATTLE 21(BATTLE 20 CLEAR以后出现)

短笛vs弗利萨第二形态

胜利条件 | 全力将敌人打倒

BATTLE 22(BATTLE 21 CLEAR以后出现)

孙悟空(幼年期)vs弗利萨第三形态

胜利条件 | 制限时间内生存

获得人物 | 弗利萨第三形态

本章要点 | 非常艰难,非常非常艰难的一章。不要防守了,防不住的,直接冲过去进攻。如果出现危险状况,不可移动逃跑。要用移动中连续波动来进行牵制。遇到任何情况都不要放超杀波动,气是非常珍贵的。在近战与迂回小波动中耗到结束吧。

BATTLE 23(BATTLE 22 CLEAR以后出现)

短笛vs弗利萨第三形态

胜利条件 | 制限时间内生存

本章要点 | 同上章

BATTLE 24

贝吉塔vs弗利萨最终形态(BATTLE 22 CLEAR以后出现)

胜利条件 | 制限时间内生存

获得道具 | 赛亚人の恨み<F>

BATTLE 25(BATTLE 22 CLEAR以后出现)

孙悟空vs弗利萨最终形态

胜利条件 | 用超必杀/元气玉将敌人打倒

获得人物 | 弗利萨最终形态

BATTLE 26(BATTLE 25 CLEAR以后出现)

超赛亚人孙悟空vs弗利萨最终形态

胜利条件 | 全力将敌人打倒

获得人物 | 超赛亚人孙悟空

BATTLE 27(BATTLE 26 CLEAR以后出现)

超赛亚人孙悟空vs弗利萨100%最终形态

胜利条件 | 用绝招2/超かめはめ波将敌人打倒

要点 | 那美克星传奇的终点,由于我万角色的强大,实际上是没有难度的。但不要高速移动。要在中距离和近距离中把握有利,胜利是我们的。

获得剧本 | 伝説の超赛亚人篇

获得剧本 | 宇宙最強の战士篇

宇宙最強の战士篇将出现GT剧情中的强气角色。

史上最大激斗—隐藏要素篇

本作中除了精彩的副本与敌人的战斗之外，还有藏着众多的隐藏要素，这其中包括了隐藏人物与龙珠收藏等等，我们将其一并总结如下：

POINT 01 有关于龙珠收集

龙珠隐藏在各个场景里 破坏建筑或者岩石以后有一定几率可以发现
同一个地点可以进行反复收集, 这样在一个地方就可以把龙珠都收集齐,
收集7颗以后进入故事模式就可以召唤出神龙许愿。

地球の荒野—破坏岩石以后可以发现。

地獄の七地獄 地獄、死に、地獄、地獄

那美克星一破坏小岛以后在水中可以发现。

神様の神殿-破坏神殿中央的建筑物以后可以发现。

都(废墟)-破坏建筑物以后可以发现。

沙鲁的游戏会场—破坏岩石以后可以发现。

POINT 02 有关于愿望

[illegible]

POINT 03 有关于隐藏角色

最后，我们将对双角色的生成方法也做介绍，双角色只会出现在双道具合成时才会出现，并且为双道具合成，总结列表如下，希望对您全角色收集有所帮助。

道具	【巻1巻2】のフュー、ジョー
出現章節	【巻1巻2】全編
登場	【巻1巻2】全編のフュー、ジョー
・登場時	【巻1巻2】全編

人剣の邪気<F>	人剣の邪気<F>
【愚気の怪物愛南巴篇】	【愚気の怪物愛南巴篇】
サイケ素	サイケ素
【悪魔の心】	【悪魔の心】

【問1】	次の文をよみ、その意を説明せよ。
【問2】	【本文の題意を述べよ】
【問3】	【本文の中心思想を述べよ】

[illegible]

● 光利萨(光利萨机械形态)	
属性	光属性
属性相性	(地・炎・風・水) 1.5倍
属性耐性	※ 炎属性ダメージアップ
属性耐性	(雷・氷・毒) 1.5倍

通称	【地球征服計画】
通称	【地球征服計画】 BATTLE 01
通称	銀河战士<F>
出現箇所	【脅威の銀河战士編】

沙皇超完全体
道霸1 超琴亚人孙悟空<6

[illegible]

POINT 02 关于天下一武道会

初级(全3回战): 通过以后中级战实行可能。

中级(全4回战): 通过以后上级战实行可能。

上级(全5回战): 通过以后[沙鲁的游戏]实行可能。

沙鲁的游戏(全5回战): 通过以后随即获得辅助系耳环一个。

POINT 02 全人物出现方法

孙悟空(普通)	初期使用可
出现方法	
孙悟空(超哥亚人)	
出现方法	弗利萨篇 B26胜利后 100% 出现
孙悟空(超赛亚人)	
出现方法	魔人布欧篇 1-12 胜利后 100% 出现
孙悟空(超赛亚人II)	
出现方法	魔人布欧篇 1-12 胜利后 100% 出现
孙悟空(超赛亚人III)	
出现方法	龙珠GT 1-12 胜利后 100% 出现



怀旧新浪潮

CLASSICAL game COLLECTIONS

怀旧，对于许多人来说，是一种对过去美好时光的追忆。在游戏的世界里，怀旧更是一种对经典游戏的怀念。本文将带你回顾一些经典的街机游戏，感受那份独特的怀旧情怀。

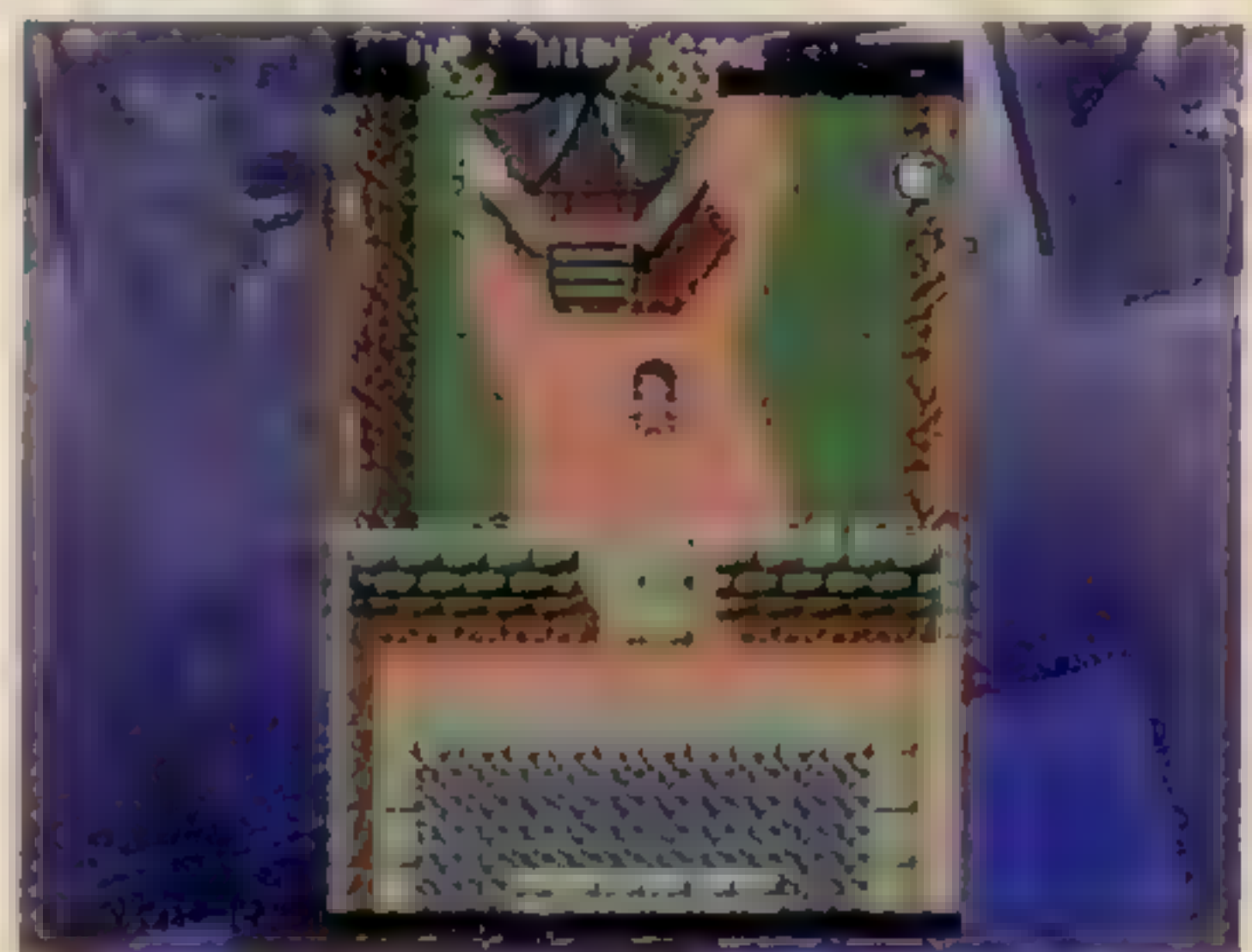
怀旧，需要一颗平常心

如今在街机领域，怀旧已经成为一种新的浪潮。“合集”“精选”之类的游戏不断出现，似乎只在瞬间，我们都不由自主地被卷了进去。怀旧者，追忆旧事也。面对自己曾经熟悉的事物或情景，找回当年的心境，感叹岁月流逝，怀旧之情油然而生。这种充满了人文关怀的举动早已为大家所喜爱，无论文人墨客还是市井平民，无人不为之为之。在这浮躁的现代生活中，静下心来，游戏中无疑是适合怀旧。游戏是一种具有时代感的，涵盖了无数玄妙的娱乐形式，现实中不会出现的传奇经历，生活中难以体验的冒险感觉，已经足以令我们以及每一个玩过游戏的人找到属于自己的乐园。可是，游戏的载体是离不开电子设备，过于激烈的视觉冲击和过于迅速的画面切换使得任何一款游戏都无法长存年轻的主力。其中一些顶级作品被奉为“经典”，于是，续作、复刻、周边阵容全力出击，使这些“幸运儿”成了系列，得以不朽；而另外的大多数作品，在度过属于自

己的辉煌时期后，便消失在岁月的长河中。在怀旧者眼中，被游戏所“遗忘”的是一款游戏，却是一个时代。从“魂斗罗”、“超级玛丽”、“街头霸王”，到“拳皇”、“侍魂”，每一款游戏都是一个时代的印记。怀旧，不仅仅是怀旧，更是一种对过去的致敬。在怀旧的过程中，我们也在寻找一种心灵的慰藉。怀旧，需要一颗平常心。不要过于执着，不要过于怀旧，而是要以一种平和的心态去面对过去。怀旧，是一种情怀，更是一种生活态度。

怀旧，是一种情怀，更是一种生活态度。在怀旧的过程中，我们也在寻找一种心灵的慰藉。怀旧，需要一颗平常心。不要过于执着，不要过于怀旧，而是要以一种平和的心态去面对过去。怀旧，是一种情怀，更是一种生活态度。

于是，那些不明不白的事扔开，拿，喝一杯茶，重新捧起手柄，悠悠玩来。平心静气之时，却发现此事其实也不难想通。时光飞逝，在瞬息万变的不只是世界，不只是游戏，还有我们自己。在这怀旧游戏泛滥的年代，坐不下来的我们对社会的认知和人生感悟，还有什么新鲜的概念，游戏世界中的一切只是我们的一部分，被游戏的一切成就掩盖了我们自己的成长。当我们逐渐长大，当我们明白了责任和生活的重任，我们就不该再沉迷游戏作为唯一的人生目标。游戏仍很带给我们快乐，只是我们应少把它放到心中一个合适的位置，不要让它占据我们太多的时间。如果人们开始如此，对游戏的热情或热情的下降，国家将投入至为零。这不是游戏末日，但怀旧游戏在每个人的身上，一挂一落，游戏界日一日在存

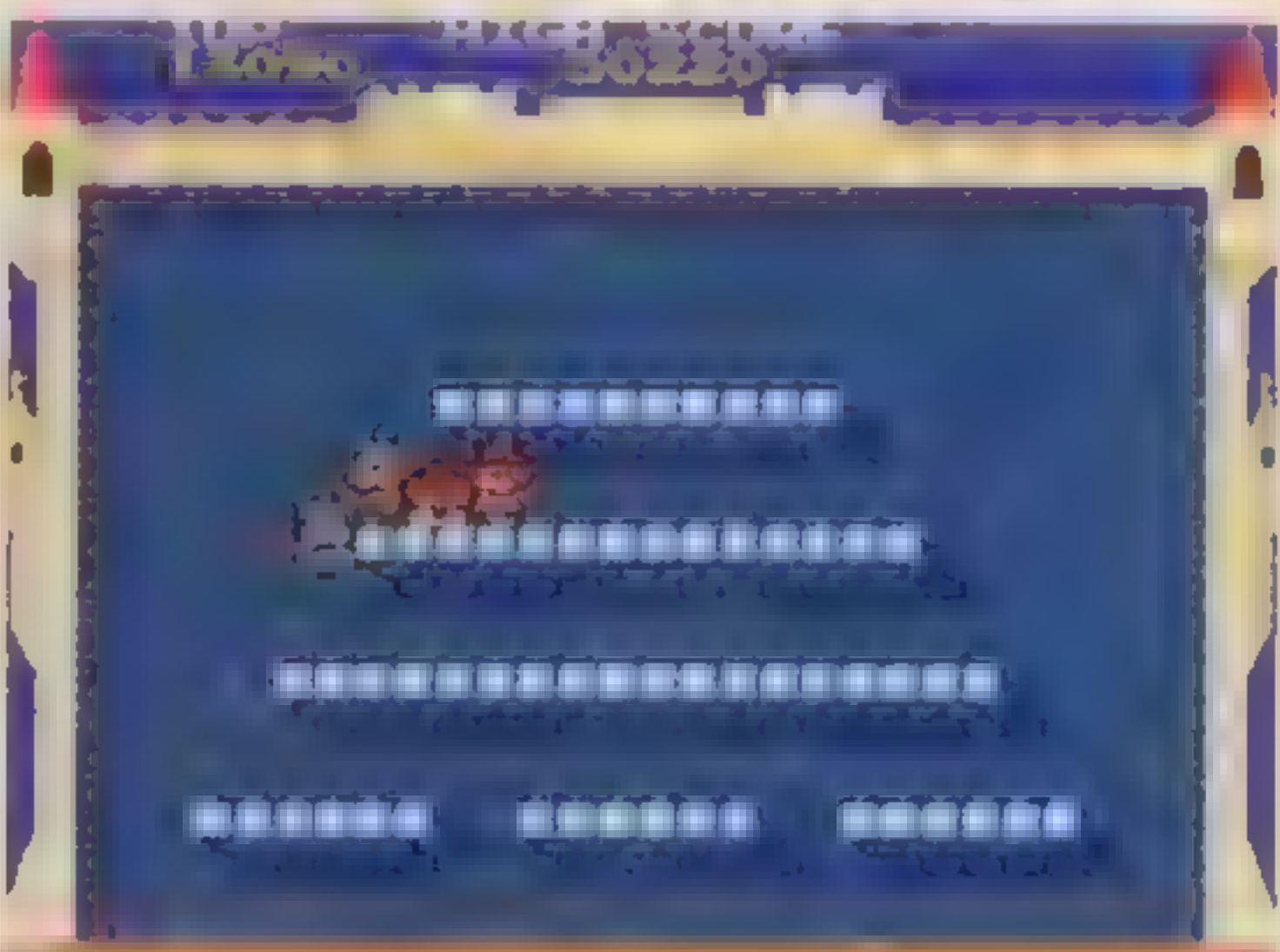
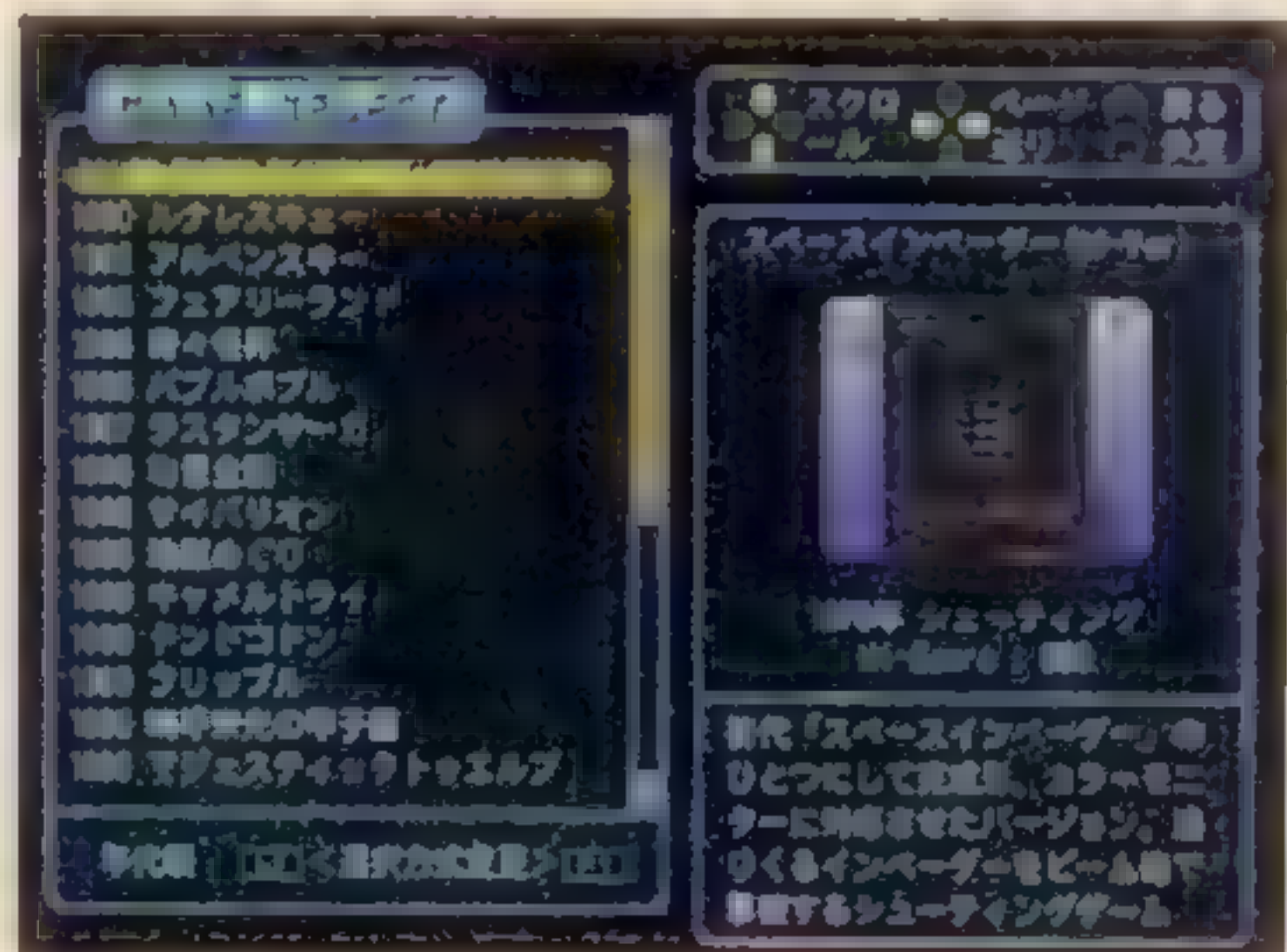


定的轨道上发展着。对于久玩游戏的人来说，怀旧是“家常便饭”，而对于刚开始接触街机的人来说，“怀旧的游戏”依然未变。现在，我们留下太多美好的回忆，很可能是因为我们的怀旧或者下一代“怀旧”的对象，既然游戏是一种文化，那怀旧的情怀和认识的变化就是不言而喻。说到这里，不禁想起了许多。

看来，怀旧需要的是一颗平常心。在怀旧的过程中，我们也在寻找一种心灵的慰藉。怀旧，需要一颗平常心。不要过于执着，不要过于怀旧，而是要以一种平和的心态去面对过去。怀旧，是一种情怀，更是一种生活态度。

怀旧，需要感情的投入

谈到“怀旧”这个话题，笔者认为“怀”和“旧”这两个要素是缺一不可的。“怀”是对过去那些经典游戏的怀念和牵挂，而“旧”则代表了这些游戏年代的久远，以及其在游戏历史中的地位和价值。对于年龄稍大一点的玩家（平均年龄在40岁以上）来说，他们的童年和少年时代正是游戏机发展进化过程中最为关键又富有创造性的时代。在过去的十余年里，游戏机经历了从无到有，从街机到家用，从黑白到彩色，从简单到复杂的进化过程。游戏的内容从简单的“打怪



80年代初体验

NAMCO游戏博物馆



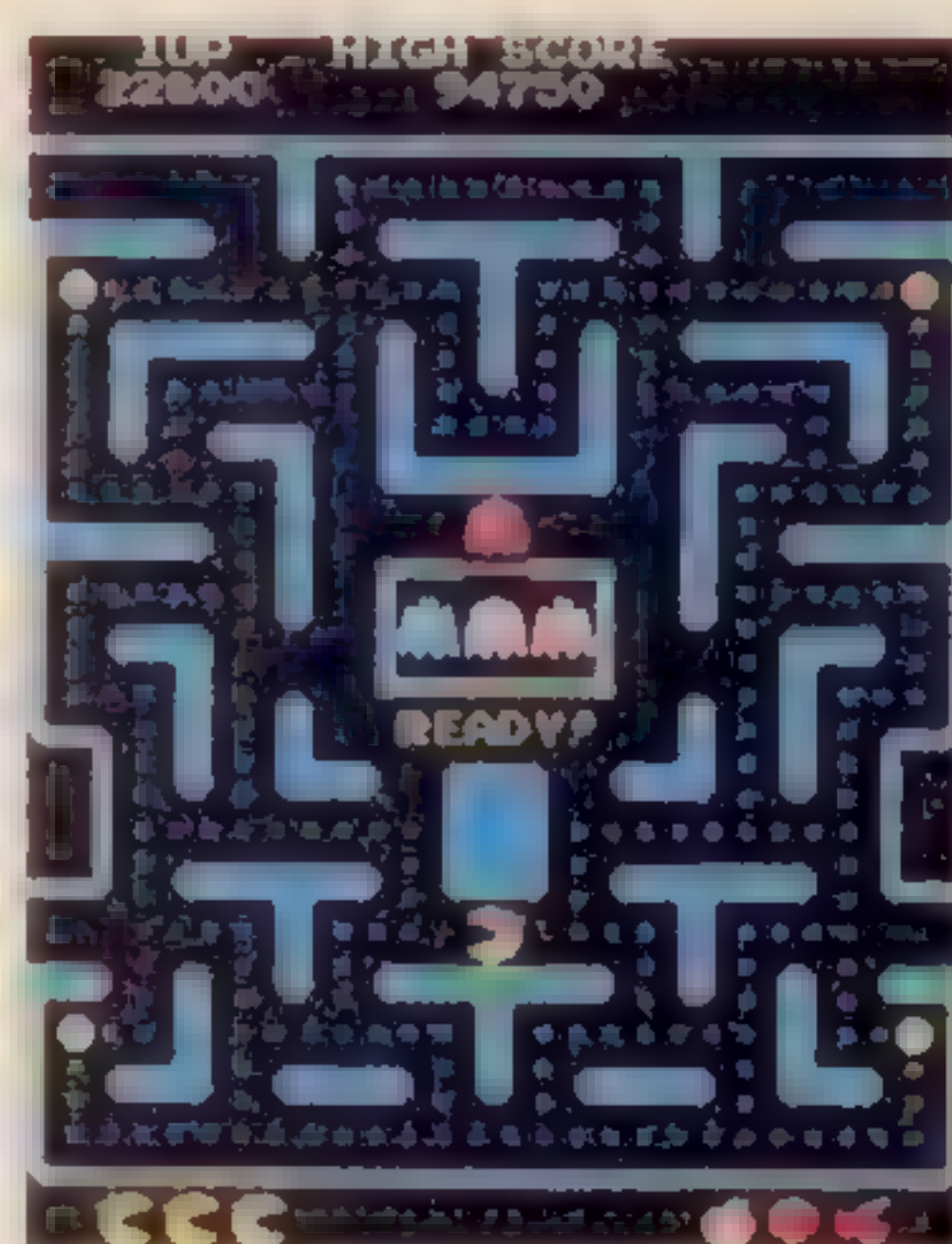
包工头李强是在八十年代初开始创业的，他最初从事的是建筑行业，后来因为对游戏产生了浓厚的兴趣，开始涉足游戏行业。他创办了NAMCO，在八十年代初推出了一系列经典游戏，如《小蜜蜂》(Galaxian)、《太空侵略者》(Space Invaders)等。这些游戏在当时非常受欢迎，为NAMCO奠定了坚实的基础。李强认为，游戏不仅仅是娱乐，更是一种艺术。他投入了大量的资金和精力，力求在游戏中展现出最高的品质。他的游戏不仅在日本国内大受欢迎，还远销海外，为NAMCO赢得了巨大的声誉。李强的成功，为后来的游戏开发者树立了榜样，也证明了游戏行业的巨大潜力。

1979年，一款名为《太空侵略者》(Space Invaders)的游戏在日本街机市场上大受欢迎，这款游戏由Taito公司开发，但后来被Namco公司收购。这款游戏不仅在日本国内大受欢迎，还远销海外，为Namco公司赢得了巨大的声誉。这款游戏也成为了街机游戏史上的经典之作。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的成功，为街机游戏的发展注入了新的活力，也证明了游戏的巨大市场潜力。

在八十年代初，街机游戏行业正处于黄金时期。Namco公司作为行业巨头，推出了一系列经典游戏，如《小蜜蜂》(Galaxian)、《太空侵略者》(Space Invaders)等。这些游戏不仅在日本国内大受欢迎，还远销海外，为Namco公司赢得了巨大的声誉。Namco公司的成功，为后来的游戏开发者树立了榜样，也证明了游戏行业的巨大潜力。Namco公司的游戏设计非常巧妙，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。

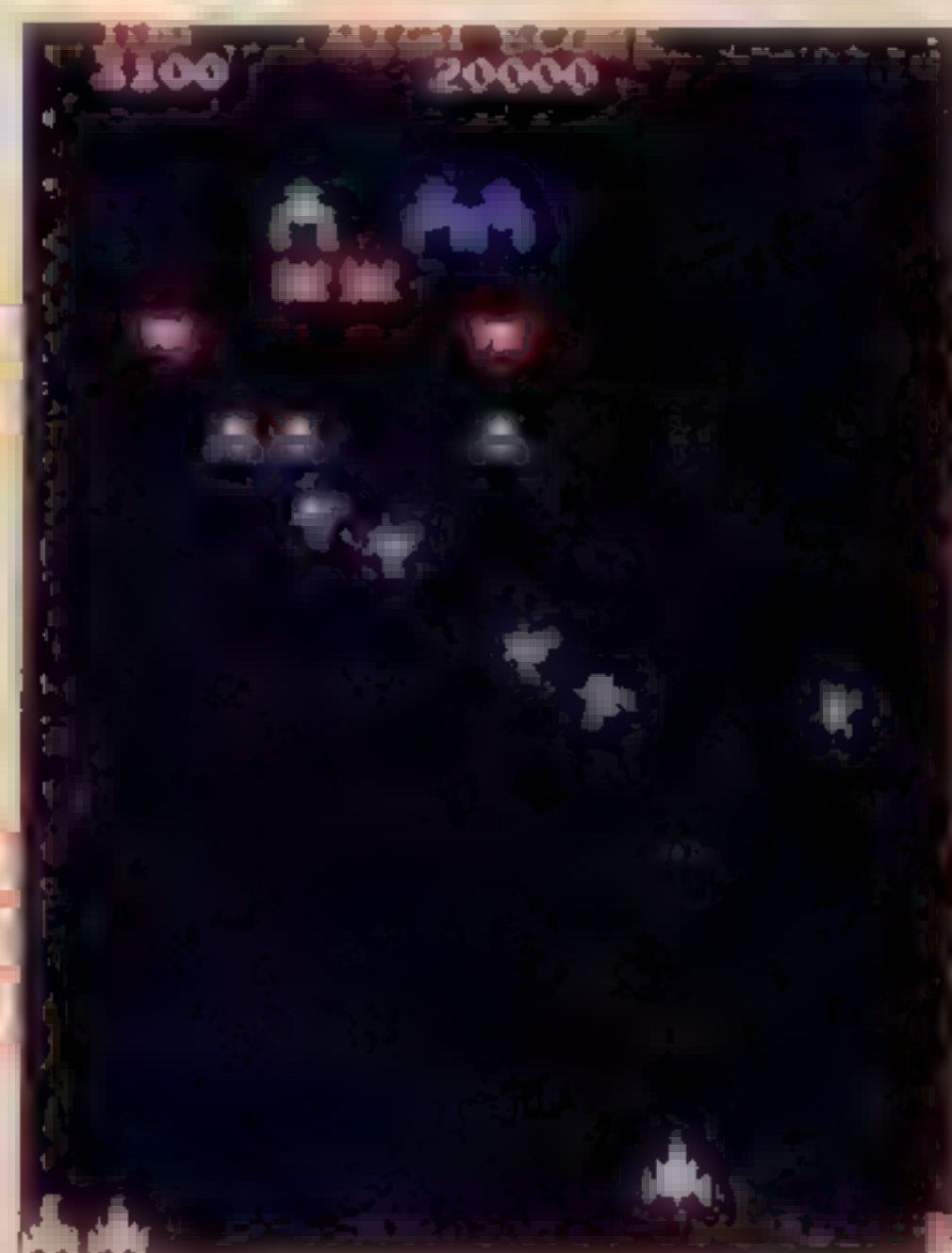
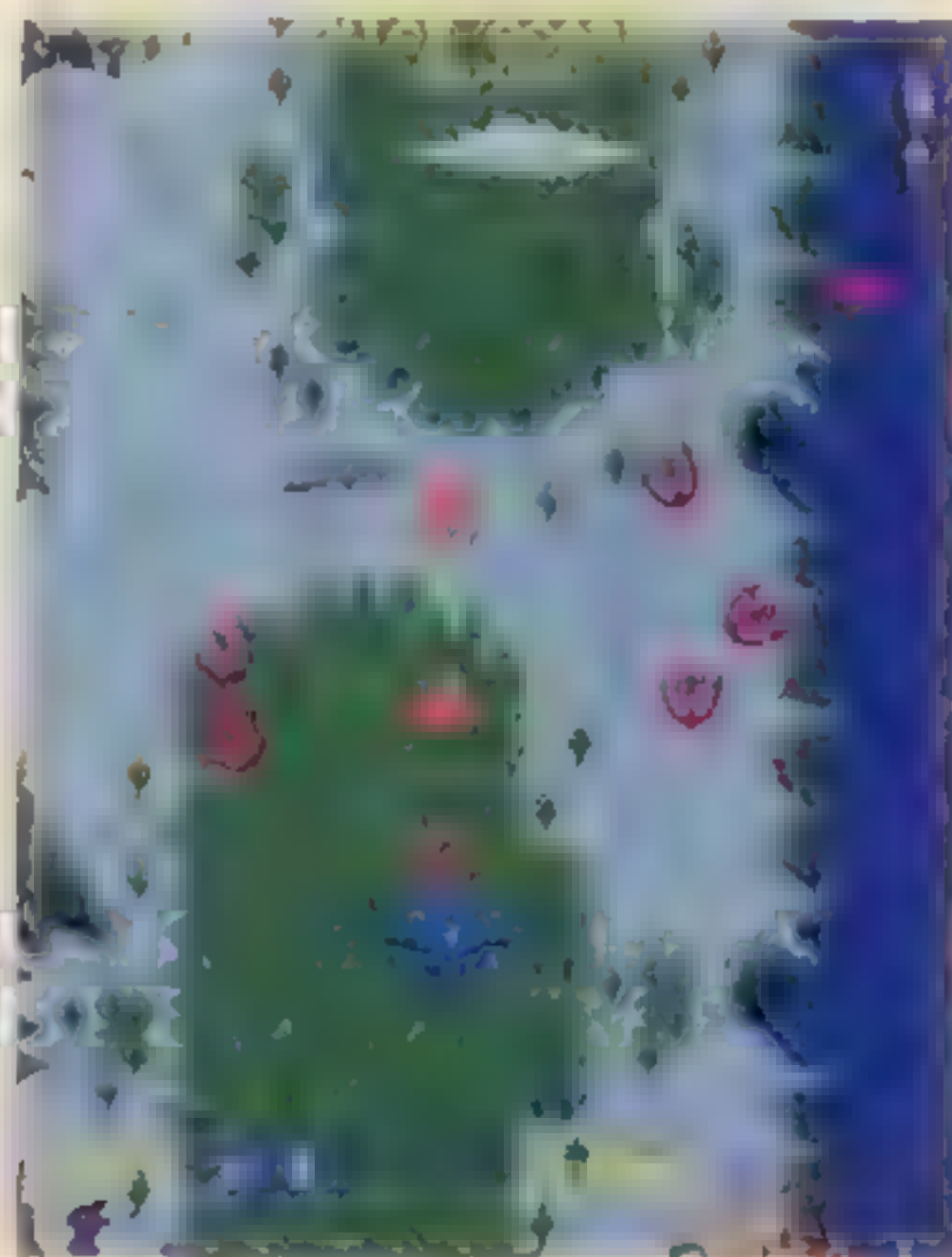
这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。

这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。



这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。

这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。这款游戏的设计非常巧妙，玩家需要控制飞船，击落从天空中飞来的敌人。游戏的难度逐渐增加，玩家需要不断提高自己的操作技巧才能通关。



《NAMCO游戏博物馆》收录作品

小蜜蜂 (Galaxian)	1979年
小精灵 (Pac-Man)	1980年
大蜜蜂 (Galaga)	1980年
精灵小姐 (Ms. Pac-Man)	1981年
太空侵略者 (Space Invaders)	1981年
小叮当 (Dig Dug)	1982年
标杆赛车 (Pole Position)	1982年
铁板阵 (Xevious)	1982年
猫捉老鼠 (Mappy)	1983年
标杆赛车II (Pole Position II)	1983年
滚雷 (Rolling Thunder)	1986年
天空之子 (Sky Kid)	1986年
龙魂 (Dragon Spirit)	1987年

唤醒记忆中的SEGA

索尼克精选集



SEGA是拥有充分怀旧理由的。作为日本最深厚的游戏公司，SEGA和它旗下的经典主机一起走过了一段相当坎坷的历程。1960年出生的SEGA在游戏界无疑是元老级的角色，并且是最早转型到家用机市场“软硬兼施”的强者之一。SEGA常常以自己的“创新精神”为荣，在SEGA的官方主页上，还可以看到将“诞生业界首创”作为公司主要业绩的描述。由于种种原因，SEGA最终在枪林弹雨的家用游戏机市场上败下阵来，但作为一家软件开发商，SEGA的游戏直到今天仍然展现着超凡的魅力。失去主机，SEGA反倒成了硬件商们争抢的对象。如今最新锐家用主机的“三方合战”还没正酣，SEGA却俨然已经成了“全机种制霸”的王者。

诞生的索尼克(Sonic)现在已经是公认的游戏明星。这只蓝色的小刺猬凭借可爱的外表、潇洒的性格赢得了人们的认同。《索尼克》在S-A的各机种上都留下了扛鼎之作，现在索尼克已经登陆各个厂商的平台，成了大众化的游戏明星。索尼克在PS2、XBOX、Game Boy、Station、Nintendo Game Cube上同时发售了《索尼克全明星赛车》，以怀旧合集的形式再现这个经典系列在索尼克诞生十几年的发展中所走过的漫漫征程。



这款游戏虽然主题是怀旧，主界面水蓝色的3D背景绘图颇具“时尚”感，给索尼克的形象定位颇为吻合。游戏表按马排列，基本上是较新的主机排在前面。

《索尼克精选集》的怀旧是从《索尼克格斗 Sonic The Fighters》开始的。这款游戏诞生于1992年，对于当时的SEGA来说是一种崭新的尝试。它是这个系列中很罕见的街机版，同时也是索尼克系列首次以3D格斗形式登上舞台。为了这款游戏，SEGA特地设计出“CANO”和“BEAN”两个新角色，对剧情进行了重新演绎。整体上看，这款游戏的系统并没有往“专业”的方向走，而

是往“新颖”与“休闲”的方向发展。这款游戏除了尽量简化，打击感觉也很独特，攻击时能“直线吹飞”和重击打倒对手后对手会短“气”，节奏有点“乱斗”类游戏的风格。曾有评论指出，这款游戏很多地方都是系列中的首次尝试，因此这款游戏

过《索尼克CD》的玩家可能不多,实际上,这款游戏在索尼克系列的发展史上占据着一个承前启后的重要位置。从游戏画面上不难看出,这款游戏的画面正好处于前后两代主机过渡期间的水平,游戏系统也是一种融合了2D与3D的混合形。这时的《索尼克》就如同MEGA CD这部主机一样,处于一个进化与发展的彷徨时期,在《索尼克3》才开始真正在3D动作舞台上大展拳脚。现在系列中著名的BOSS“金属索尼克(Metal Sonic)”诞生在这款游戏之中,游戏剧情的发展也产生了不小的影响。

《索尼克R》对于我们来说就熟悉得多了，这款游戏在SS上推出后，“赛跑”游戏曾经是众多SS玩家的“心头好”。流畅的奔跑感觉和鲜明的角色个性，这款游戏充满了魅力，充分证明了《索尼克》在动作游戏中也可以发挥中十足的速快感。如今在PS2上推出这款续作，相信玩家们会感到惊喜。

下边的六款作品全都来自Game Gear，作品的时间跨度从1992年到1995年。如今再玩这几款游戏，感觉颇为奇妙。第一个感觉是动作要求较高，无论是只有美版的幻之作品《索尼克弹珠》（Sonic Spinz III）还是颇受爱好者们欢迎的《索尼克天空巡逻》（Tails' Sky Patrol），动作难度都比较高，以初玩者的角度来看，游戏显得有点难度。第二个感觉就是怀念了。重温名作《索尼克漂移》（Sonic Drift 2）和《泰奥斯的冒险》（Tails Adventures），可爱的角色和细致的动作都令人不禁回想起当年SEGA那台率先使用了彩屏的“传奇”掌机。

《精选集》一开始可以选择的游戏到此为止。可是，这样的阵容总使人觉得似乎缺了点什么。等游戏时间逐渐累积，隐藏游戏开始陆续出现：《矢量人（Vector Man）》《矢量人2（Vector Man 2）》，机种是“SG”。许多人玩到这里都会愣一下：好不容易打出的游戏却不是索尼克，而且“SG”是什么？翻开尘封的记忆，一些老玩家的脑海中会突然出现“SEGA GENESIS”——这是

“六四”事件发生后的半年，于是我们出版了《精选集》的怀旧注定要落在难以磨灭的印记上。当我们看到《幸运兄弟（Bonanza Bros）》时，我们证实了自己的想法，而后，我们心中出现了一个人，一个名字。



料的那样——SEGA的MD系列。提起这个系列，SEGA的粉丝们无不红极一时的系列，SEGA的拥护者们无不记起。作为横版过关游戏的经典，这三部游戏给我们留下了很多东西，不仅包括游戏本身的动作感觉，更包括和朋友一起联手过关的美好回忆。《怒之铁拳》第一作和《索尼克》的第一作诞生于同一年，SEGA以这个系列作为《精选集》的压轴之作，无疑代表了对MD这部诞生于1988年的“史上第一部16位家用电视游戏机”的最高敬意。

从1991到1997,《索尼克精选集》中收录的15部作品虽然时间跨度不长,但代表的是SEGA公司和它麾下的游戏角色们最辉煌的奋斗经历。也许,SEGA公司直到现在也念念不忘当年的经验与教训。SEGA毕竟是SEGA,也许不久“索尼克”这个经典角色又会以另一个“索尼克”的形象出现在我们面前。

《中国书画函授大学肇庆分校建校二十周年纪念册》

[illegible]

TAITO博物馆 上卷

“...
提是，...
甲子年...
...
...
...
...
...
...
...
...

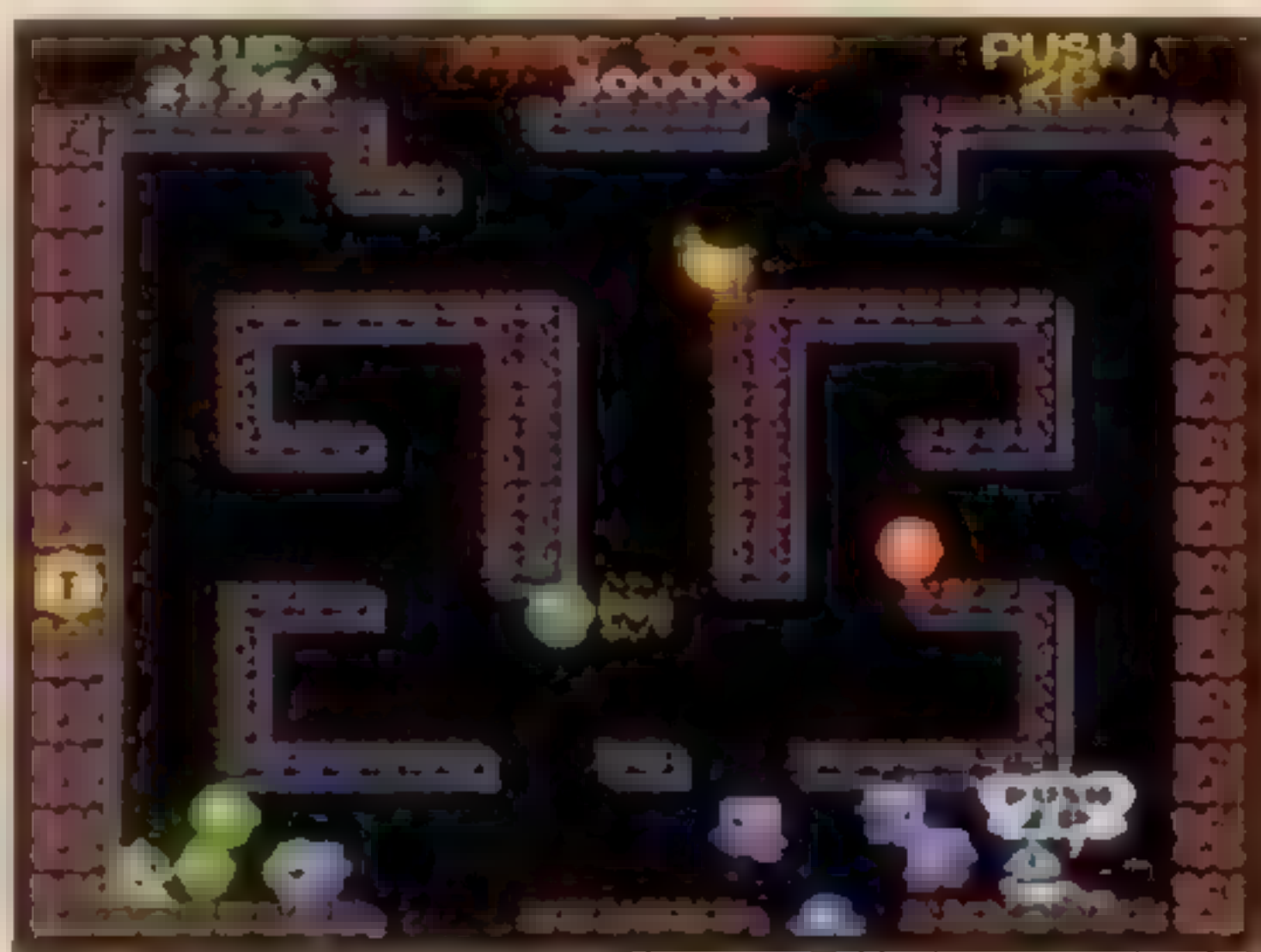


个剧目也未能列入。《白蛇传》是越剧的代表剧目，也是越剧的镇山之宝。《白蛇传》是越剧的代表剧目，也是越剧的镇山之宝。《白蛇传》是越剧的代表剧目，也是越剧的镇山之宝。

[illegible][illegible]

一、对《说文解字》的研究。《说文解字》是研究文字的重要文献，也是研究音韵、语法、词汇的重要文献。《说文解字》的研究，在清代达到高峰。清代学者对《说文解字》的研究，主要集中在以下几个方面：

《上卷》中，作者以细腻、含蓄的笔调，描绘了当时社会的风貌和人们的生活状态。作者通过对日常生活的观察，揭示了社会的黑暗和人性的扭曲。这种对现实的深刻批判，使得《上卷》成为一部具有高度思想性的作品。同时，作者对人物心理的细腻刻画，也使得这部作品具有了极高的艺术价值。

[illegible]

...
...
...
...
...
...
...
...
...
...

（11）“三三制”政权：在抗日根据地实行的政权形式，即在抗日民族统一战线的基础上，实行共产党员、非党进步分子和中间派各占三分之一的政权组织形式。

也。其所以能如此者，蓋由於其對於社會之責任感，與其對於社會之貢獻。其所以能如此者，蓋由於其對於社會之責任感，與其對於社會之貢獻。其所以能如此者，蓋由於其對於社會之責任感，與其對於社會之貢獻。



《中国音乐史》（第三卷）（上海）：上海音乐出版社，1998。

《TAITO合集 上卷》收录作品:

太空侵略者 彩色版 (Space Invader Color)
 月面救援 (Luna Rescue)
 高山滑雪 (Alpine Ski)
 精灵岛物语 (The Fairy Land Story)
 奇奇怪界 (奇奇怪界)
 泡泡龙 (Bubble Bobble)
 拉斯坦传奇 (Rasten Saga)
 幻星帝国 (幻星帝国)
 电子海龙 (Syvalion)
 地狱岛游 (地狱め公司)
 奋斗迷宫球 (Camel Try)
 唐当咚 (Don Doko Don)
 绝对方块 (F.Kool)
 呜呼! 光束的甲子虫 (呜呼! 光束の甲子虫)
 MJ12 (Majestic Twelve)
 动物守护者 (Runark)
 美丽露拉 (Pu Li Ru Lo)
 黑金 (Metal Black)
 天网 (Grid Seeker)
 太空侵略者DX (Space Invader DX)
 太空战斗机外传 (Darius 外传)
 光之剑 (Light Bringer)
 电梯大战: 回归 (Elevator Action Returns)
 埃及皇后: 命运 (Cleopatra Fortune)
 可爱宝石 (Puchi Cerat)

TAITO博物馆 下卷

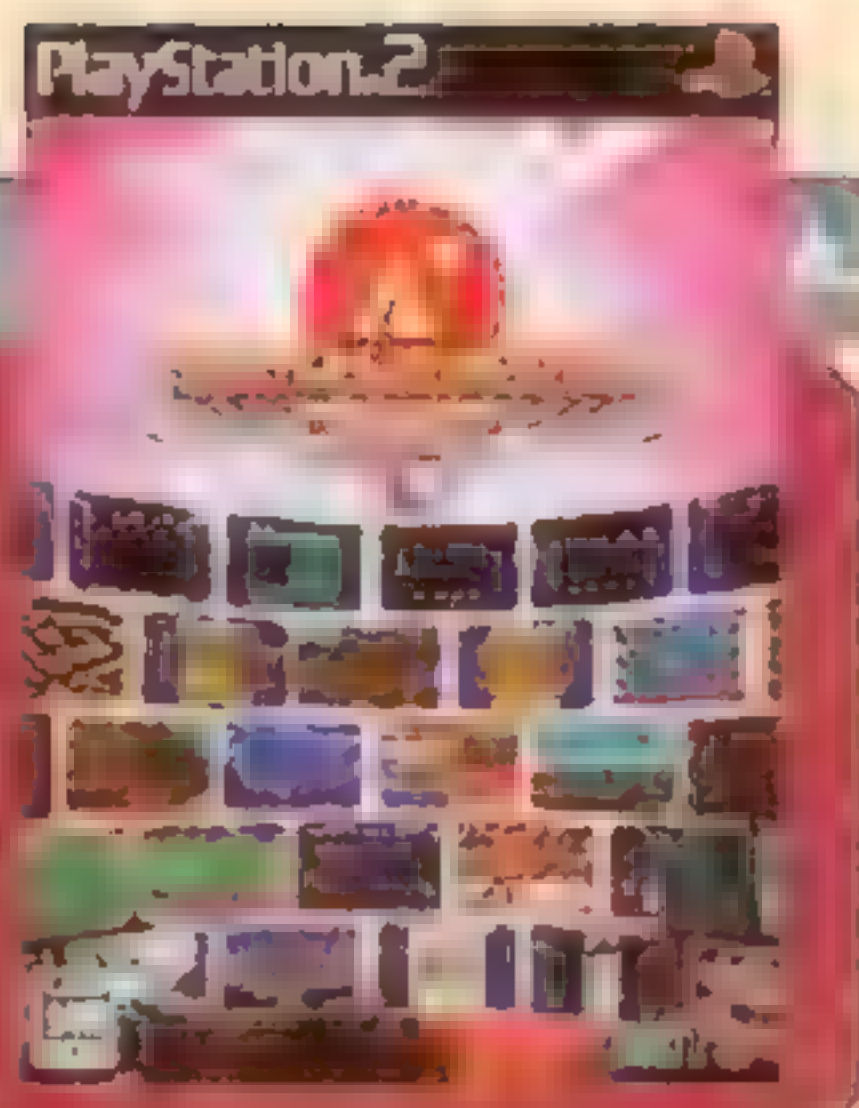
1. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 2. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 3. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 4. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 5. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 6. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 7. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 8. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 9. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，
 10. 在 1954 年 10 月 1 日，即 1954 年 10 月 1 日，



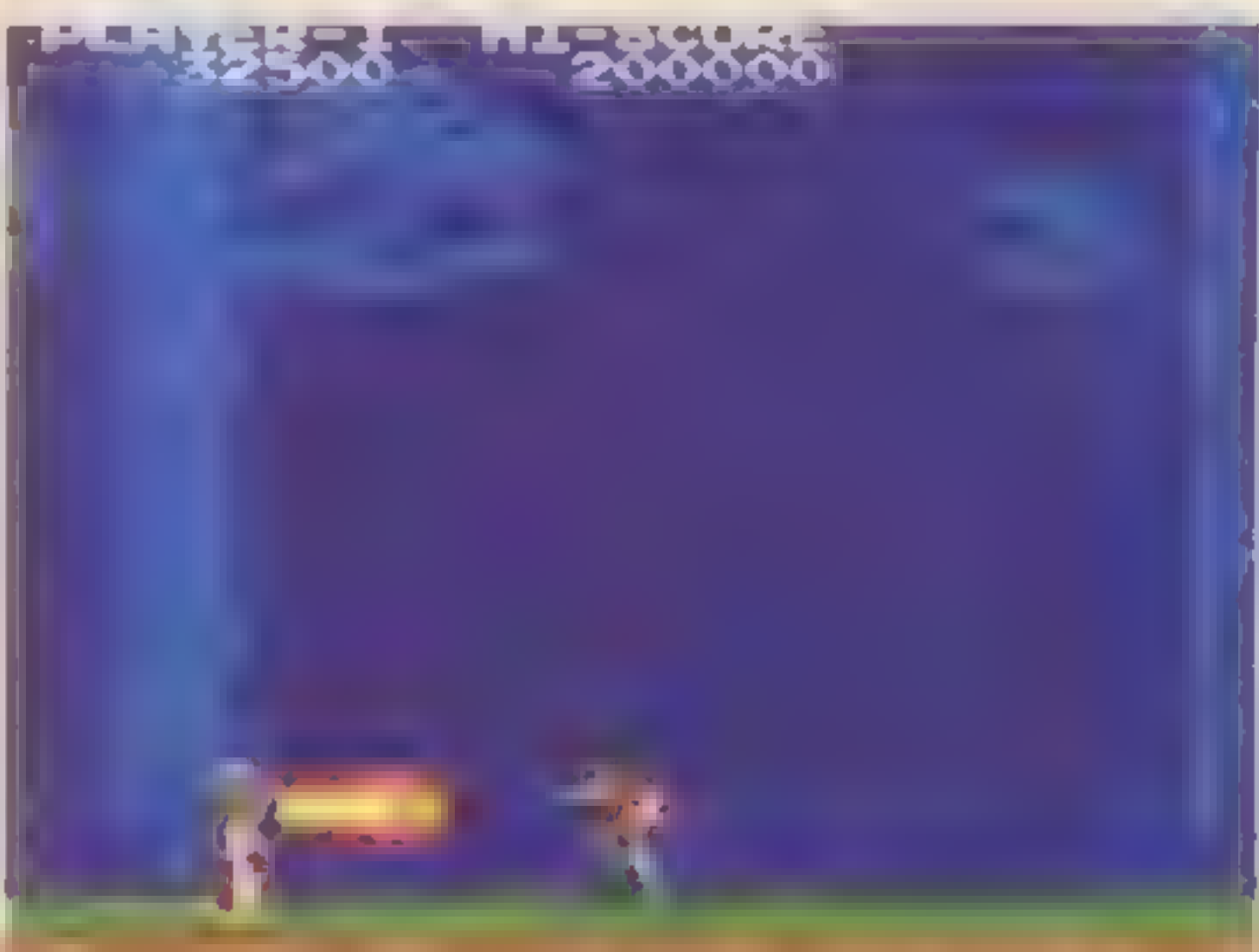
TAITO的街机业务，是与街机业的厂家之一，但在一九九六年街机业务已经不再景气，街机业务，也渐渐地淡出了街机业，但终究是没有退出街机业。在一九八〇年代更是随着街机业的衰落而逐渐淡出。但经过一系列的改革，在一九九〇年代街机厂纷纷倒闭的时候，TAITO街机业务，反而在街机业中独树一帜，成为街机业中的一股清流。

在一九九〇年代，就要属TAITO的街机业务，才让TAITO有了一席之地。在一九九〇年代，有资本怀念一个街机业务，就必须要有一个街机业务，而TAITO的街机业务，就是那个街机业务。

在一九九〇年代，街机业务，已经成为了街机业中的一股清流。在一九九〇年代，街机业务，已经成为了街机业中的一股清流。在一九九〇年代，街机业务，已经成为了街机业中的一股清流。



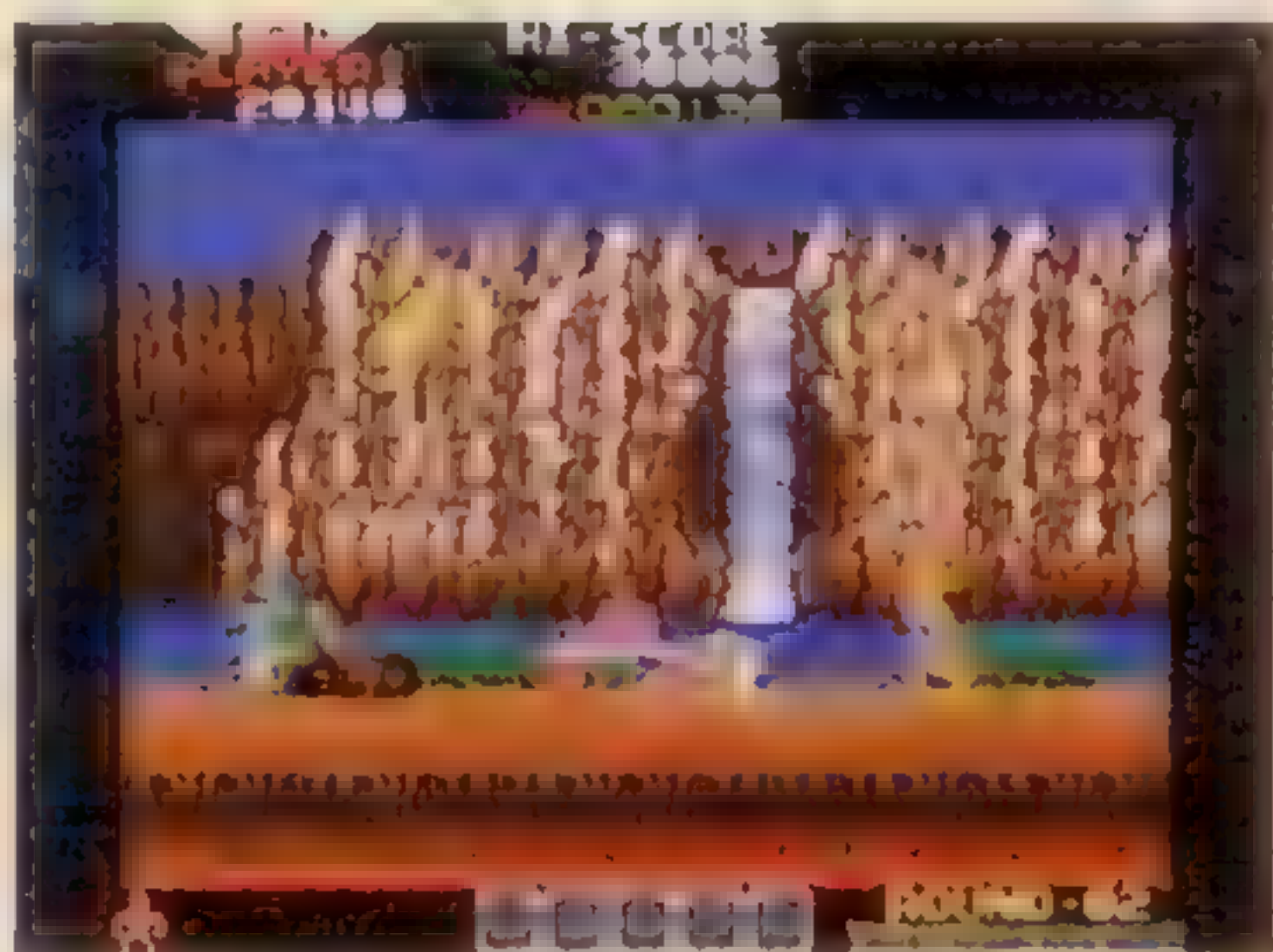
—主要收录作品—



在标题画面上用光标置住 **START** 后, 顺序按住 **上**、**R1**、**R2**、**□**、**SELECT** **START** 后进入游戏选择画面。如此就可以一开始就玩包括隐藏作品在内的所有游戏了。

不够厚道的XB独占合集

TECMO经典街机游戏



那本书，我读了三遍，每一遍都有不同的收获。第一次读的时候，我把它当成一个故事来读，被书中那些有趣的情节所吸引。第二次读的时候，我把它当成一个历史来读，了解了那个时代的社会背景。第三次读的时候，我把它当成一个哲学来读，思考了书中那些深刻的道理。这本书不仅是一本好书，更是一本好书。它不仅让我学到了很多知识，还让我学到了很多做人的道理。这本书是我读过的最好的一本书，也是我读过的最有价值的一本书。

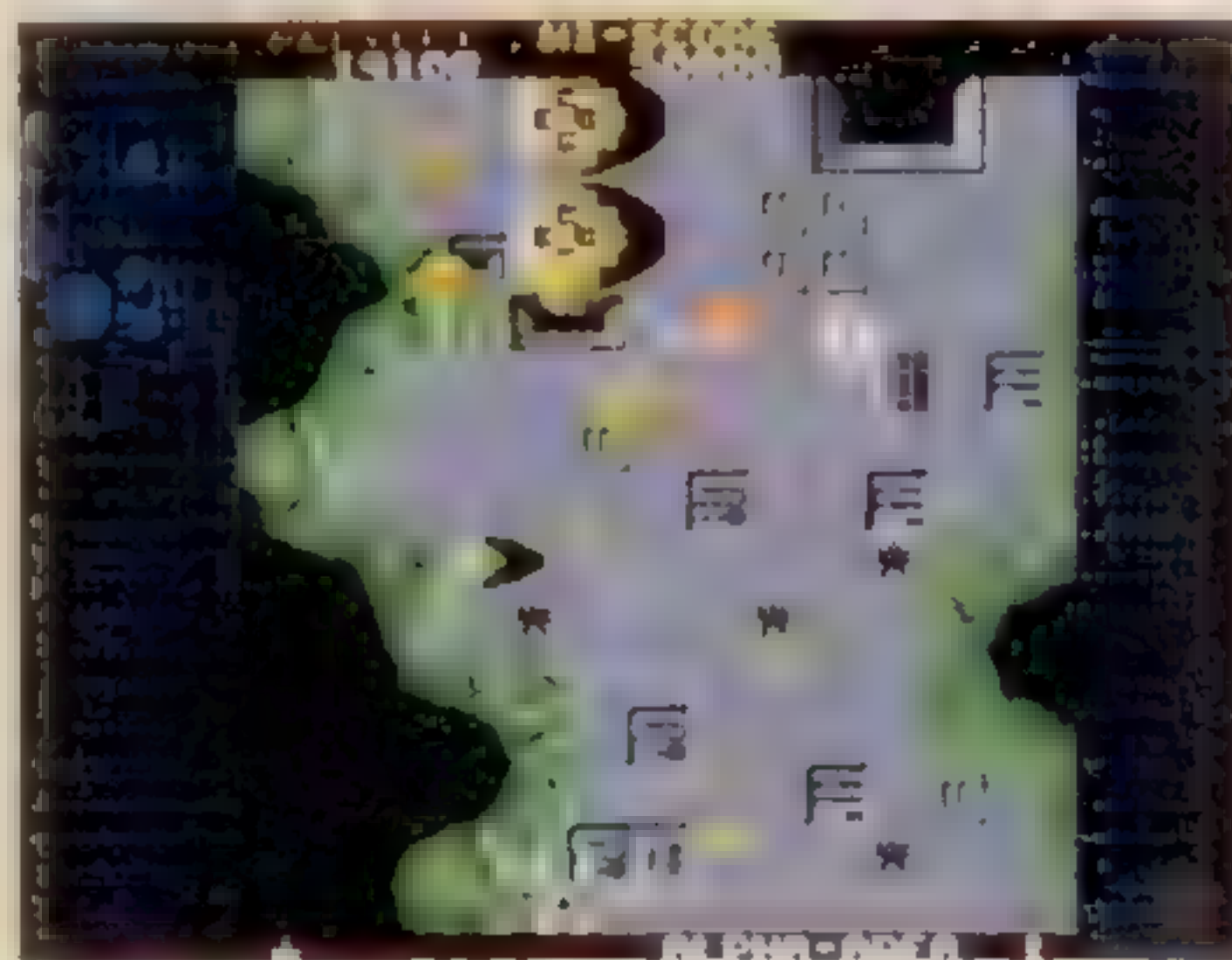
这款游戏的特点就是主人公，玩家扮演的角色，乍看上去是件攻防一体的综合型武器，但实际上，这款游戏更偏向于防守，而且本作前两年在PS2上推出，销量非常不错，因此推出了中文版还算是很不错的。这款游戏在玩法上，跟《合金装备》有点像，但是跟《合金装备》又不太一样，这款游戏在玩法上，跟《合金装备》有点像，但是跟《合金装备》又不太一样。

在《中国好声音》中，李健的歌声总是那么与众不同，他的声音里有一种说不出的力量，让人听了之后，心里会有一种莫名的感动。这种感动，不是来自于他的歌声有多么动听，而是来自于他的歌声里所蕴含的那种力量。这种力量，是一种对生活的热爱，是一种对理想的追求，是一种对自我的坚持。正是这种力量，让李健的歌声在《中国好声音》中脱颖而出，成为了观众们心中的最爱。

[illegible]

周子明这个名字，在《水浒传》中，可是响当当的。周子明是梁山泊好汉之一，他武艺高强，为人豪爽，是梁山泊的重要人物之一。在《水浒传》中，周子明有着许多精彩的故事情节，他的形象深入人心。周子明的一生充满了传奇色彩，他的故事被后人传颂。周子明是梁山泊好汉之一，他武艺高强，为人豪爽，是梁山泊的重要人物之一。在《水浒传》中，周子明有着许多精彩的故事情节，他的形象深入人心。周子明的一生充满了传奇色彩，他的故事被后人传颂。

“……”

[illegible][illegible][illegible]

七五皇 (Peleads)
游泳 (Swimmer)
磁场 (Servo)
炸弹杰克 (Bomb Jack)
16号雪鸟号 (Star Fox)
弹球行动 (Pinball Action)
所罗门之匙 (Solomon's Key)
阿尔文斯战士 (Ryder)
Tecmo 锦标赛 (Tecmo Bowl)
Tecmo 90世界杯 (Tecmo World Cup '90)
雷牙 (Rage Strato Fighter)

CAPCOM经典合集

A photograph of a Super Mario Bros. game screen. At the top left, the word "SONEN" is displayed. In the center, the score "480" is shown. At the top right, the word "HIGH" is displayed above the high score "100000". The game area features several horizontal platforms with a brick-like pattern. The player's character, a small figure with a red cap, is visible on the left side of the screen, standing on one of the platforms. The background is dark, and the overall image has a slightly grainy, vintage quality.

101

NBA 特别策划

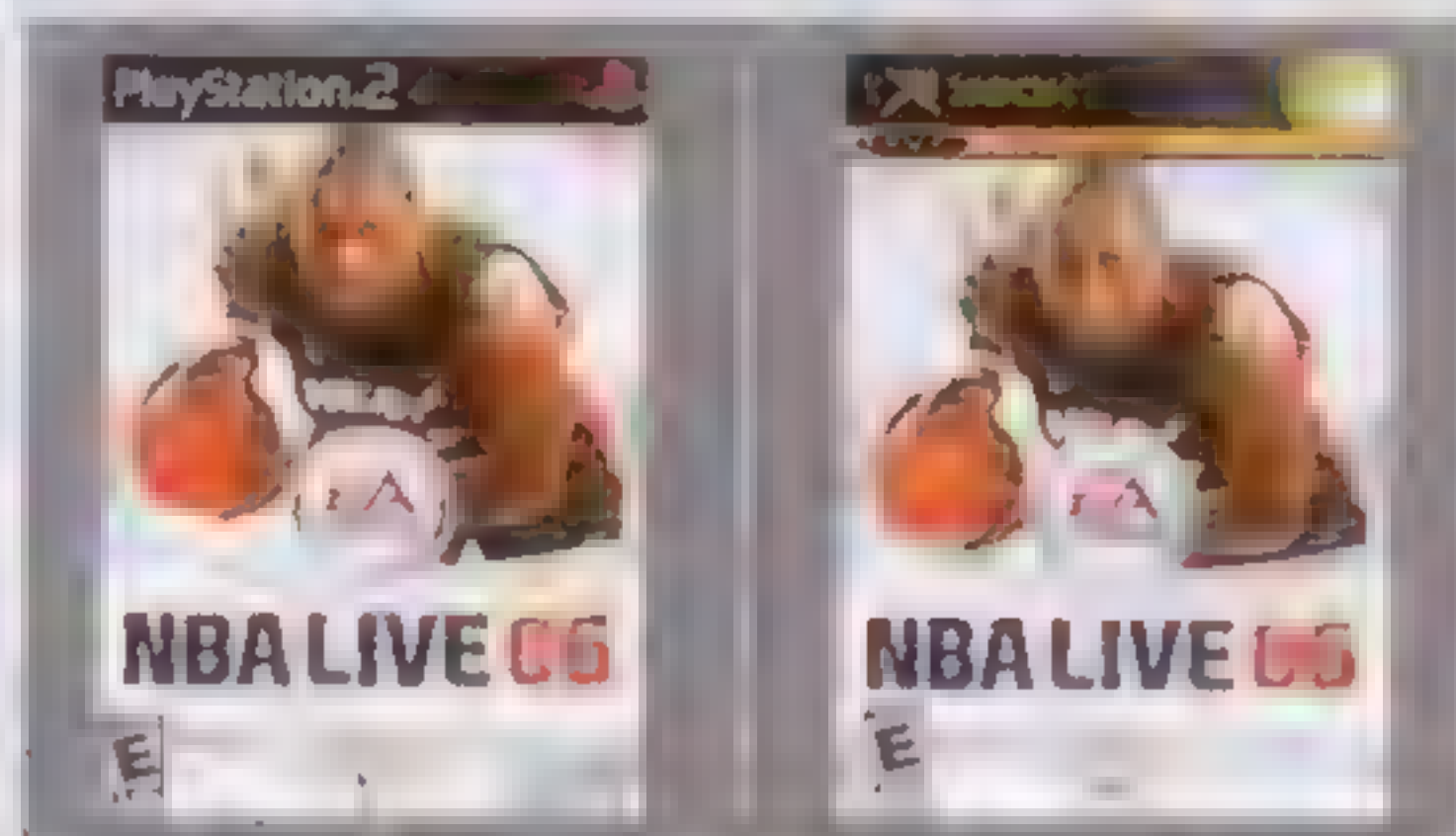


年度重量级对抗

通评《NBA 2K6》与《NBA LIVE 2006》

EA体育蓄意进化之作，更上一层楼——

「NBA Live 2006」

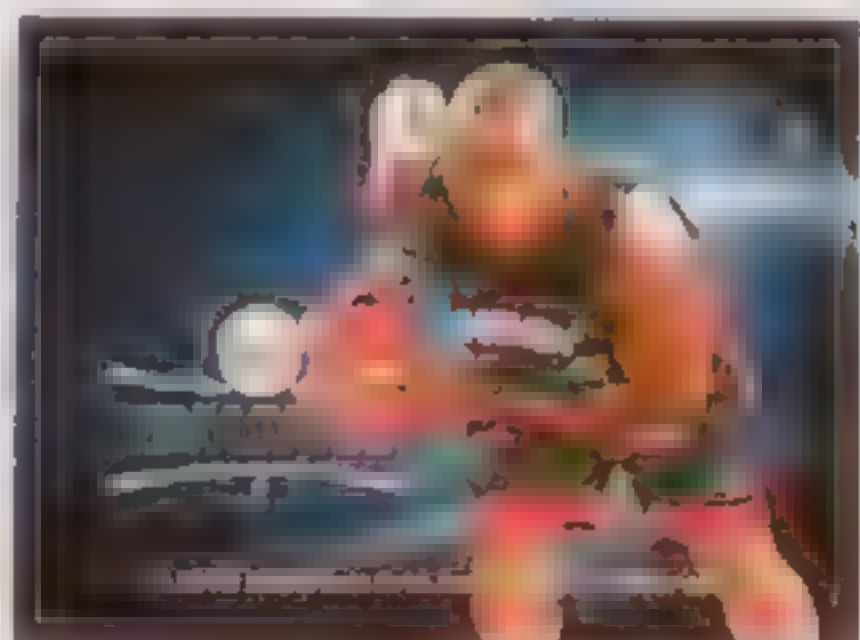


本年度EA SPORTS的「NBA LIVE」系列游戏，同年的同类型作品，EA带来了上赛季的冠军球队——阿达拉斯超音速队的主打球星——斯科特·皮蓬（Scottie Pippen）和加里·佩顿（Gary Payton）的组合。EA SPORTS在NBA LIVE 06中，首次引入了「生涯模式」，让玩家可以选择一名球员，从新秀赛季开始，一路打到退役。此外，游戏还增加了「名人堂」模式，让玩家可以选择一名名人堂球员，体验他们的职业生涯。EA SPORTS还增加了「全明星赛」模式，让玩家可以选择全明星阵容，进行全明星赛。EA SPORTS还增加了「季后赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加季后赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。

综合评论

资料

EA SPORTS在NBA LIVE 06中，首次引入了「生涯模式」，让玩家可以选择一名球员，从新秀赛季开始，一路打到退役。此外，游戏还增加了「名人堂」模式，让玩家可以选择一名名人堂球员，体验他们的职业生涯。EA SPORTS还增加了「全明星赛」模式，让玩家可以选择全明星阵容，进行全明星赛。EA SPORTS还增加了「季后赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加季后赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。



EA SPORTS在NBA LIVE 06中，首次引入了「生涯模式」，让玩家可以选择一名球员，从新秀赛季开始，一路打到退役。此外，游戏还增加了「名人堂」模式，让玩家可以选择一名名人堂球员，体验他们的职业生涯。EA SPORTS还增加了「全明星赛」模式，让玩家可以选择全明星阵容，进行全明星赛。EA SPORTS还增加了「季后赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加季后赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。

画面 7.5分

EA SPORTS在NBA LIVE 06中，首次引入了「生涯模式」，让玩家可以选择一名球员，从新秀赛季开始，一路打到退役。此外，游戏还增加了「名人堂」模式，让玩家可以选择一名名人堂球员，体验他们的职业生涯。EA SPORTS还增加了「全明星赛」模式，让玩家可以选择全明星阵容，进行全明星赛。EA SPORTS还增加了「季后赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加季后赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。

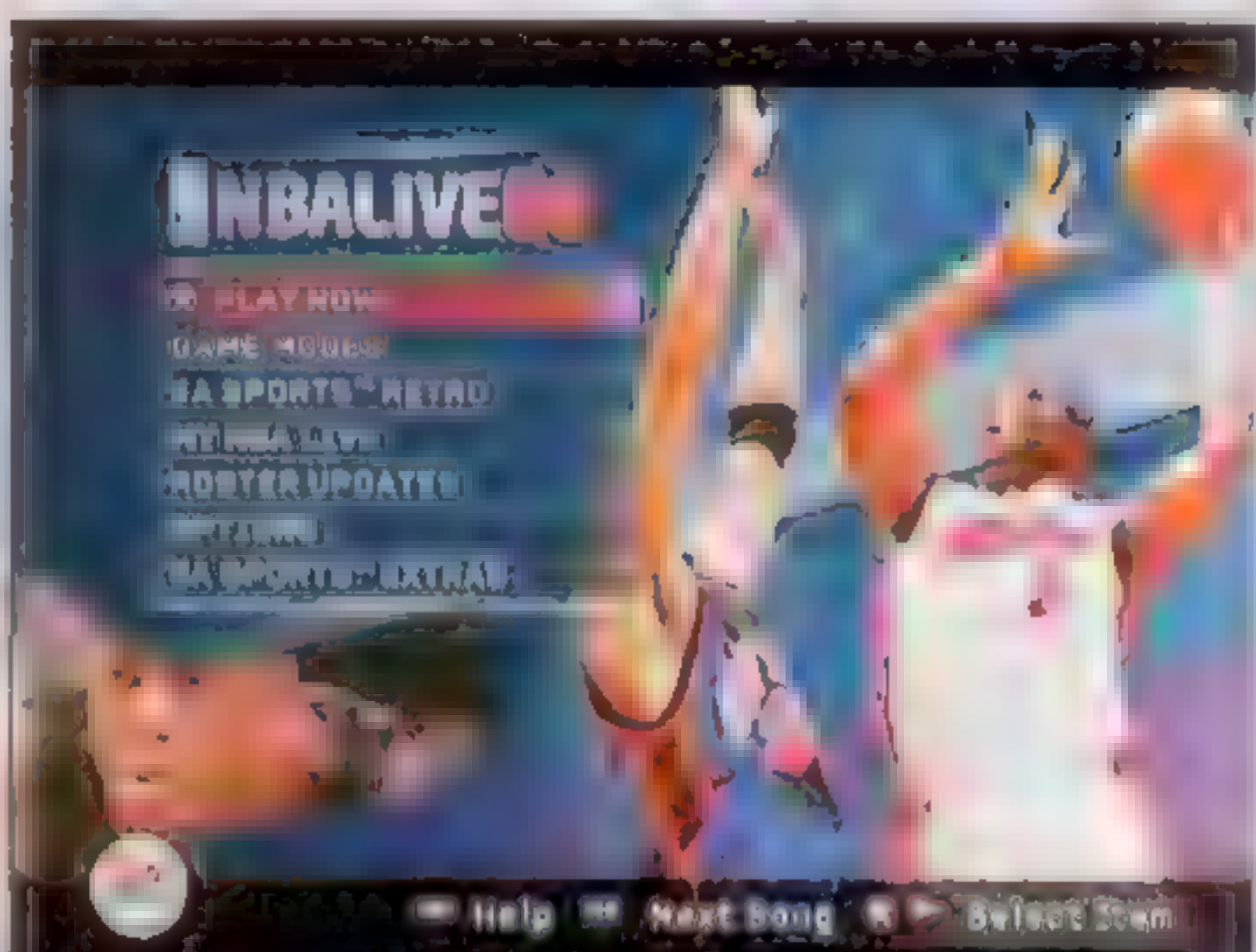
音效 6.5分

EA SPORTS在NBA LIVE 06中，首次引入了「生涯模式」，让玩家可以选择一名球员，从新秀赛季开始，一路打到退役。此外，游戏还增加了「名人堂」模式，让玩家可以选择一名名人堂球员，体验他们的职业生涯。EA SPORTS还增加了「全明星赛」模式，让玩家可以选择全明星阵容，进行全明星赛。EA SPORTS还增加了「季后赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加季后赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。

EA SPORTS在NBA LIVE 06中，首次引入了「生涯模式」，让玩家可以选择一名球员，从新秀赛季开始，一路打到退役。此外，游戏还增加了「名人堂」模式，让玩家可以选择一名名人堂球员，体验他们的职业生涯。EA SPORTS还增加了「全明星赛」模式，让玩家可以选择全明星阵容，进行全明星赛。EA SPORTS还增加了「季后赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加季后赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。

游戏模式 8.5分

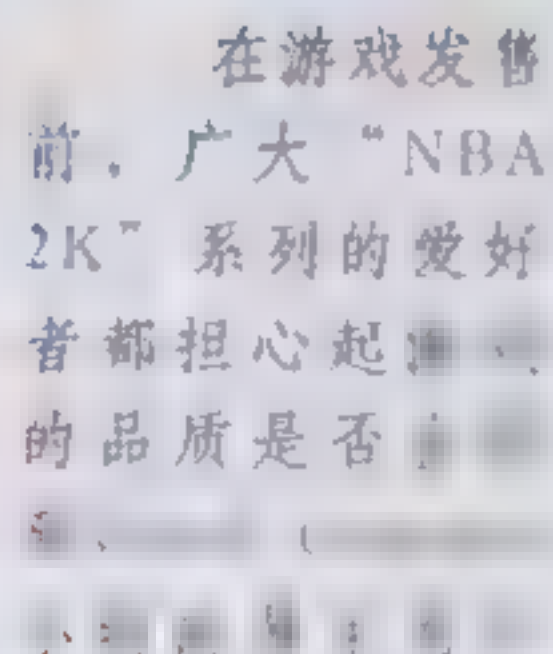
EA SPORTS在NBA LIVE 06中，首次引入了「生涯模式」，让玩家可以选择一名球员，从新秀赛季开始，一路打到退役。此外，游戏还增加了「名人堂」模式，让玩家可以选择一名名人堂球员，体验他们的职业生涯。EA SPORTS还增加了「全明星赛」模式，让玩家可以选择全明星阵容，进行全明星赛。EA SPORTS还增加了「季后赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加季后赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。EA SPORTS还增加了「总决赛」模式，让玩家可以选择一支球队，参加总决赛。



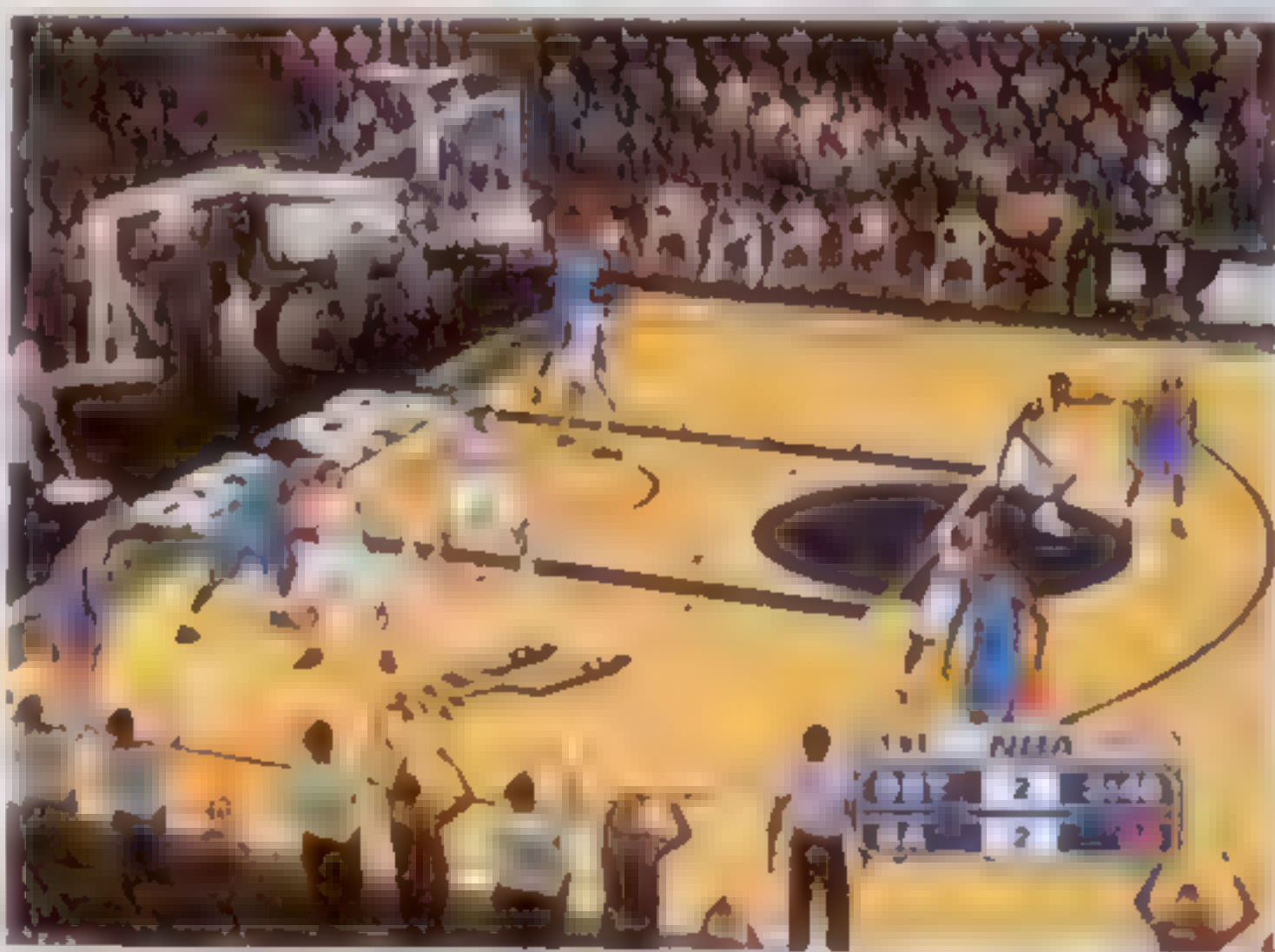
Pos	司职位置	Strgth	力量
Overl	综合能力	Quick	敏捷性
Height	身高	Speed	速度
Weight	体重	Pass	传球能力
Yrs.Pro	球龄	Dribble	控球能力
FG	两分球能力	O.Aware	进攻意识
3PT	三分球能力	D.Reb	篮板能力
FT	罚球能力	Stl	断球能力
Dunk	扣篮能力	Blk	盖帽能力
Ins.Scr	篮下进攻能力	D.Aware	防守意识
O.Reb	进攻篮板能力	Stamina	体力
Jump	弹跳能力	Hardiness	耐伤程度



「NBA 2K6」



遗憾的是,《2K6》仍旧与所有篮球游戏一样,史上最伟大的篮球运动员,“篮球之神”——迈克尔·乔丹(Michael Jordan)并没有在游戏中出现。怀



的画面效果发挥了PS2应有的水平。游戏中的画面效果没有比前作有明显加强，但制作发挥了PS2的机能极限了。游戏中的角色身型建模合理，球衣以及纹身图案都得到十分逼真的表现。解说台以及场外的观众，拉拉队，吉祥物等，都得到细致的制作，甚至不同主场的球场地板颜色，都根据真实情况一一区别描绘。再加上电视转播般镜头角度，使游戏时的画面效果，有这样的表现，让我们绝对有理由相信，这是我们能玩到的画面效果。

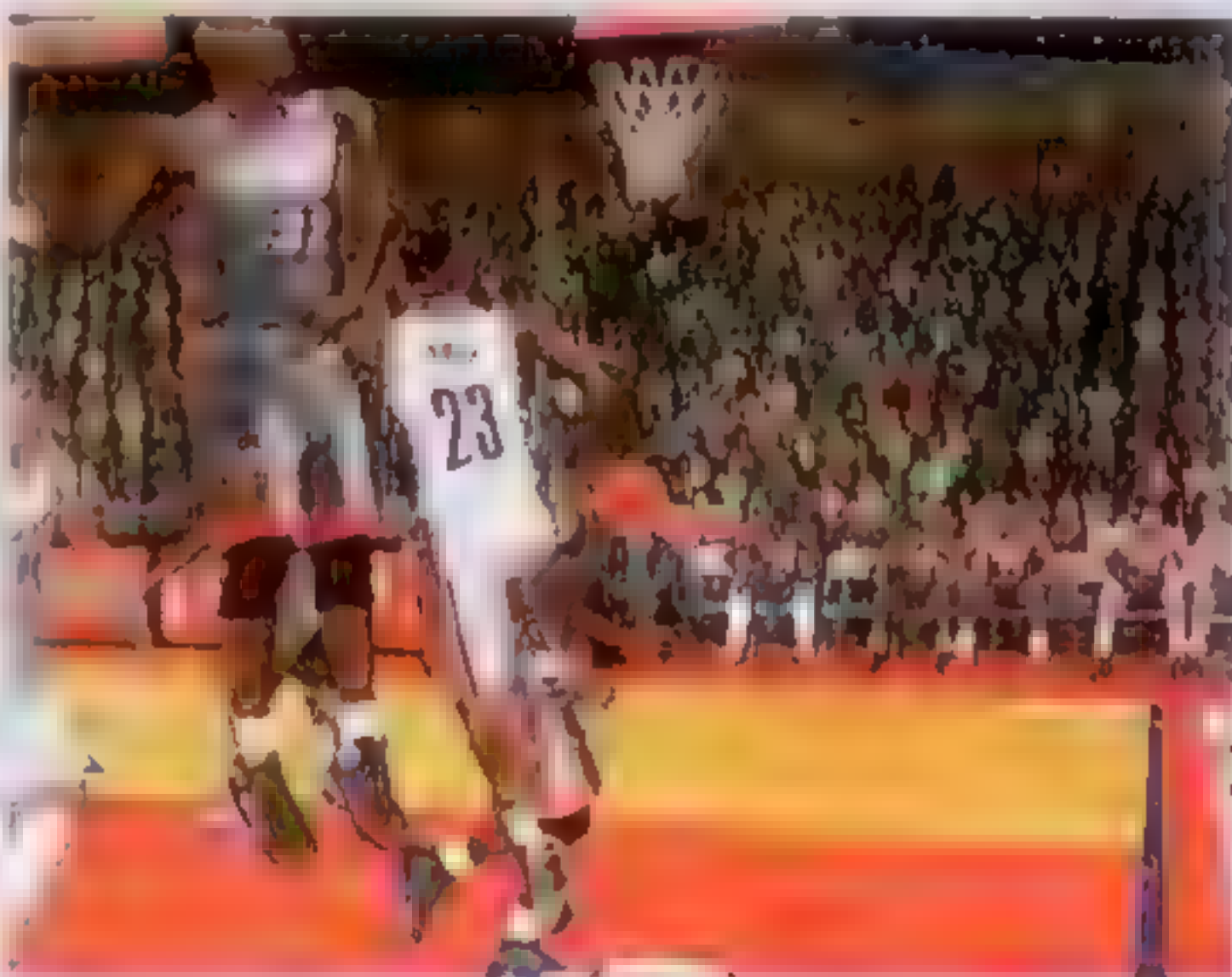
换为与现实一致的乐曲。解说评述也比前作更富激情，观众的呐喊助威声也更频繁，出现冷场的情况大为减少。更重要的是所有音轨都有着很好的音质，音域广而高低音分明，临场感倍增。只是依然有不同声音大小不协调的情况，是音效一项没有得到满分的缘故。

游戏模式 8.5分

《2K6》没有新增游戏模式方面,只有在原作基础上有限地丰富了模式的内容,例如在“24/7模式”增加了一些新的训练方式,在球员赢得EBC锦标赛后,能在“球会模式”(The Association)中以自由球员的身份登场等。虽然在NBA游戏发展了这么多年以后,在原有的游戏模式已经相当丰富的情况下,可让厂商再挖掘只有如何让比赛系统更

系統 3.5分

然而，在刚接触《2K6》时，笔者却觉得它并不像《NBA 2K6》那么好玩。在试玩时，笔者发现《NBA 2K6》在系列累计游戏时间上，竟然比《NBA 2K5》还低。这给我这样的感觉，它并不好玩。于是，笔者便玩了这款游戏。

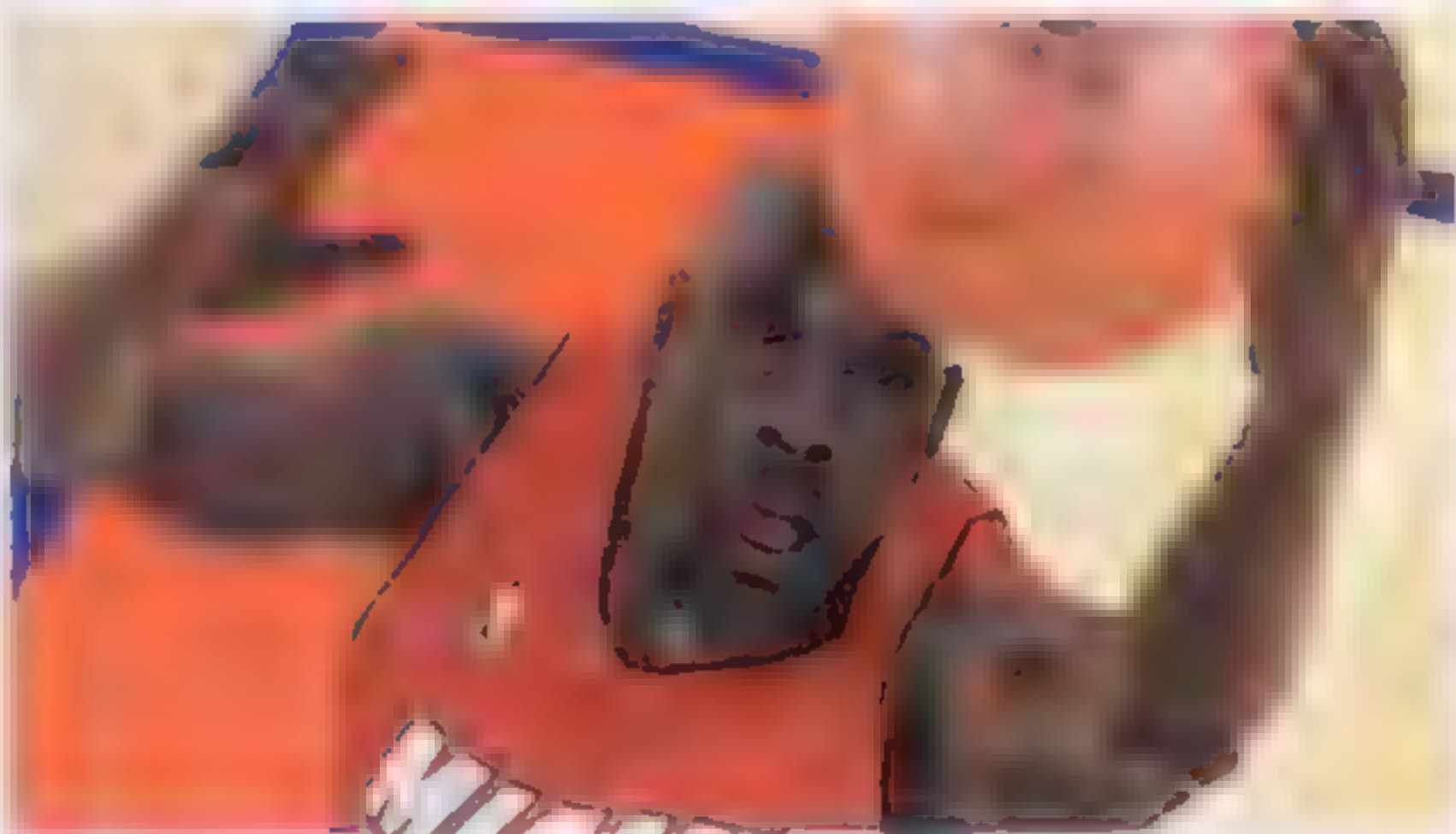


附3:《NBA 2K6》基本键位操作(以下为默认的操作方式)

键位	操作	键位	操作
十字键	移动球员	十字键	移动球员
左摇杆	控制无球队员跑位	左摇杆	控制无球队员跑位
右摇杆	加速	右摇杆	加速
START	游戏暂停	START	游戏暂停
SELECT	暂停比赛	SELECT	暂停比赛
X	传球	X	传球
□	投篮/扣篮/上篮	□	投篮/扣篮/上篮
△	控制无球队员跑位	△	控制无球队员跑位
R1	加速	R1	加速
R2	直接传球, 按此键后配合X、○、□、△键可将皮球传给相应球员。	R2	直接传球, 按此键后配合X、○、□、△键可将皮球传给相应球员。
L1	护球/背篮进攻	L1	护球/背篮进攻
L2	叫队友掩护	L2	叫队友掩护

附4:《NBA 2K6》球员能力值中英对照

Rating	综合能力	Low Post Off	低位进攻能力
Shot Close	近距离投篮	Low Post Def	低位防守能力
Shot Medium	中距离投篮	Block	封盖能力
Shot 3PT	三分球	Steal	抢断能力
Free Throw	罚球	Off Reb	进攻篮板能力
Layup	上篮	Def Reb	防守篮板能力
Dunk	扣篮	Off Awareness	进攻意识
Ball Handling	控球能力	Def Awareness	防守意识
Pass	传球	Speed	速度



在《NBA 2K6》中，球员的投篮动作会根据其投篮能力值的不同而有所区别。高投篮能力的球员在投篮时会显得更加流畅和有力，而低投篮能力的球员则可能会出现投篮不稳或动作僵硬的情况。这种设计旨在让玩家能够更真实地感受到不同球员的投篮手感。

首先，游戏的键位操作有了很大变化，两个作用不同的传球键，×为普通的传球，○作用则为带球传的空档传球(类似于“WE系列”的△键)。传球系统的深度得到进一步提高。例如，用L1+×作传球，传球球员会在皮球出手后，迅速插入篮下。此时，接应者可有意识地按○键作回传以完成二过一配合。

控球系统的操作方式简化，键位安排更分明，左摇杆配合L1(慢速带球)或R1(快速带球)即可以完成带球动作。这里举一个实用的例子，从左向右方带球进攻，在按下L1后，用左摇杆向右方推，球员便会做出向右跨步突破，实则急停跳投，此时球员即可利用拉开的空档从容起跳投篮。《2K6》的控球并不花哨，但合理利用，使出很多实用而带欺骗性的个人动作，犹如阿伦·艾弗森(Allen Iverson)鬼魅般的带球突破在本作中表现得淋漓尽致。

投篮系统方面，本作除了有传统的□键投篮外，还增加了针对不同动作的全新投篮系统。例如，在带球突破时，按下□键即可直接投篮；在跳起投篮时，按下□键即可投篮；在跳起投篮时，按下□键即可投篮。这些投篮动作的加入，使得投篮系统更加丰富和真实。此外，本作还增加了中距离投篮的辅助键位，使得投篮动作更加流畅和自然。

除了基本的控、传、射系统外，本作还革命性地增加了控制无球队员跑位的设定，按下△键，在球员头上出现绿色标志时，即可按十字键对该名球员进行跑位操作。一人控制多人概念的加入，可以极大地提升游戏的战术深度。玩家可以通过控制无球队员的跑位，为持球球员创造更好的投篮机会。此外，本作还增加了队友掩护的设定，玩家可以通过按下L2键叫队友掩护，从而在进攻时获得更多的优势。

想在关键时刻上演屡屡命中的好戏是多么的激动人

本作的比赛节奏与前作相比略有提高，人物重量感的表现依然相当出色，可谓既最大程度还原了比赛的真实性，也兼顾了爽快的游戏性。不同特征的球员经过再细致的设定后，动作始终流畅自然，较前作用姚明做出空中转身180°低手挑篮那样匪夷



所思的动作已不可见。重新进行捕捉的动作十分逼真，令扣篮的力度感也有所加强。攻防平衡的水平上甚至达到了比前作更高的层次。在进攻方面，球员的走位更积极，相互为队友作无球挡拆的动作十分常见，战术意识很强，电脑进攻的战术会更加丰富。而防守方球员对卡位、拦截、抢断时机的把握更好，如进攻方球员凶莽地单打时，会遭到对方的破坏瓦解，只有通过更多变的配合制造空档则能大大提高得分的成功率。

虽然本作在多个方面的进步有目共睹，但一些细微的地方仍有待改良，如在篮圈以下投篮时，跳容易造成干扰球(Goaltending)违例的问题这个问题就仍然存在。扣篮出现太多失误，无人防守都经常扣飞也不是NBA球员应有的素质。带球撞人犯规太频繁影响了进攻的流畅性等等。期望在下一作中，我们在系列作中能看到其更好的表现。

总体来说，《2K6》是制作小组在系列前作进行不断调试后的成果之作，其所达到的品质已接近甚至超越被公认为系列最佳作的《NBA 2K2》。虽然游戏在各方面的设定可能会使游戏更难以上手，但不可否认的是，在进行改革后，对模拟篮球比赛



的尺度把握得恰到好处，真实性方面有了更进一步地提高，这也符合了游戏制作小组在系列诞生以来所一直追求的目标，体现了“NBA 2K”系列的制作品理念，当然这也是系列铁杆玩家追随“NBA 2K”的根本原因。

从此次的最新作可以清晰地看到，两家公司对篮球游戏的制作理念依旧我行我素，爽快和真实两种截然不同的风格在《2006》和《2K6》身上都得到明显的体现。笔者愚见，其实游戏之间并没有绝对的高低之分，区别的只有不同玩家所追求的是不同的游戏体验。个人认为，《2006》也好，《2K6》也罢，她们都有各自的精彩与亮点，都有值得细细品味和深入研究的地方。

相比之，更令人担忧的是游戏厂商之间逐步加剧的恶性竞争。虽然关于版权的争夺终告一段落，但“独占”二字竟成了运动游戏市场的最强武器，甚至最终武器。在全球反垄断、反对不正当竞争的今天，独占在一时间竟成为游戏厂商抢占市场份额的大行其道的不二手段。在这样的大环境下，处于下游的玩家已无力抵抗。以往同一项目运动游戏百花齐放的情景不复存在。在喜爱的运动项目面前，我们很可能在无可选择的情况下，默默承受制作并不精良的游戏。毫无疑问，玩家在经过去年低价购入优质游戏的短暂甜蜜后，将不得不面对往后所喜爱的运动游戏项目作品抱有更大的期望。只希望游戏品质的提升步伐不会因为厂商的一家独占发行而受到任何影响。

日文地狱 BACK TO J-HELL

国际版

三问发问：

“日文”还是“地狱”？

猴子：上期二问留下个很深的坑，三问总不能不在，把这个坑补一下吧。

善子：なに？

猴子：这一期“日文地狱”或“日文”，还是“地狱”？

善子：这……“日文”是“日文”。

猴子：……どうでもいい。どうせ

……いいだろう。ちーんとおかし

善子：説明。下“日文”……

猴子：……

善子：日本語で……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……



……

“白痴战队”的阵容又凑齐喽……

善子：え……みなさん

こんばんは

(被猴子一拳打飞)

猴子：アホか！又不是深夜节目，上来先问人家晚上好干嘛？

善子：（捂着肚子，一脸无辜）这……现在不就是晚上吗？

猴子：没编过东西边上待着去！人家看杂志管你啥时候写的

善子：う……す、すみません

猴子：话说回来，你怎么跑到这儿来了，三问呢？

善子：三问先生公干去了，小的今天顶班。

猴子：唉……先是三问，再是我，现在你又

……

善子：（翻了一下字典）第二个义项是引申义，指“异常艰难的状况或境地”。例如“地狱一条街（じごくのいつちようめ）”，……

善子：……

……

善子：东游记？什么典故？

猴子：（长叹一声）初来乍到的小孩子别问那么多

善子：三个白痴……那风林呢？

猴子：他？他是唐僧

善子：……你是猴子，三问先生自嘲沙和……

……我是八戒啊？

猴子：别再瞎琢磨啦！来了也没办法，赶紧重新向大家问个好吧！

善子：啊……お、おやすみなさい……

猴子：（一脸青筋）想死啊？

善子：我，我真的好困啊……

……

这个形容倒也非常确切……总算……

困死了……（一头栽倒）

猴子：（一脸坦然地回来）别在地上睡觉，会着凉的

善子：……

猴子：南无阿弥陀佛……

……

……

……

……

……

……



《KOF 96》的总BOSS，风貌与众不同。后来又又在《SNK VS. CAPCOM SVC》中登场，再次听到岛义则先生配音的GOENITZ，令许多老玩家感动不已。他的台词平静且字斟句酌，是很容易听明白的那一种

……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

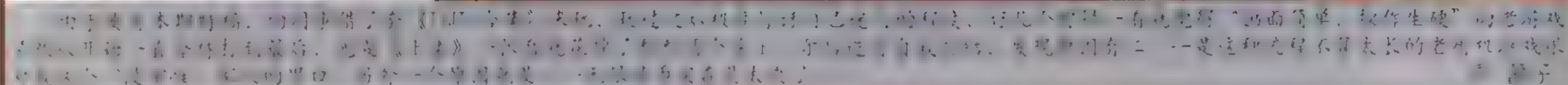
善子：……

猴子：……

善子：……

猴子：……

秘技天地



通过“さすらいの吟游诗人”。

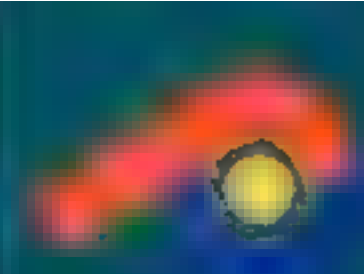
ろーでいあす：第九章的“脊髓の間”上层（在許多牛的最后面）。

3: “ハガレンタッグマッチ”路线: 打通
“神を継ぐ少女”路线就会出现。

“アル”的地雷有效。

在游戏中按下START键→X键就可以选择使用。

在与高野的“ランブルじゃんつ!!”中取胜,小游戏就会出现在主菜单中。



次世代传媒联盟

电子游戏软件 电玩新势力 动感新势力 掌机迷 SO COOL TOYS

出版物好评热卖

电玩新势力本年度最大特典，超值五碟套装 (2VCD+3CD) 永久保存版，附赠132页全彩最终幻想VII珍藏设定资料集。

电玩新势力

FINAL FANTASY VII

最终幻想VII 终极典藏

超值五碟套装永久保存版

附赠132页全彩珍藏册

最终幻想VII 终极典藏

定价: 24.8元

上市热卖中



次世代继去年银時計后又一高档周边，精心设计，个性十足，粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异，进口机芯，夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达挂钟

定价: 68元 京、津、沪地区零售，其它只限邮购

街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、牛仔、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯，有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。



SO COOL (创刊号)

超值创刊价: 15元

全国热卖中

酷玩意 (TOYS) 是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边丰富多采。第二弹特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。



TOYS (2)

定价: 9.80

11月8日上市，现已接受邮购



生化危机4完美体验典藏 (第二版)

定价: 25元

最后邮购机会

精彩DVD影像和动听游戏CD带给你至高享受。特别企划: 王者之路天下无双、金曲MV、最终幻想VII少年归来主题曲、超级机器人大战OG OVA。



电玩新势力 (49)

定价: 9.80元

上市热卖中

一年一度，又一本掌机典藏本。GASP珍品全收录，索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP手腕带或NDS头带。



2005标准掌机典藏

定价: 24元

接受邮购

第三版，最终印刷！最新绿色外包装更讨人爱，特制铝盒收藏匣全新logo，就是写真集也不一样喽！这样的精品不收藏怎么行！



高达SEED嘉年华 (第三版)

定价: 28元

上市热卖中

电子游戏软件	
2005年第1-22期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30、31、32、33期	3.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29-43期	9.90元
电玩新势力DVD	
33-35、38-49期	9.80元
口袋迷 (2)	18元
电新蓝宝石MTV (少量)	9.80元
TOYS第 (1) 期 (少量)	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
SO COOL (搜酷) 创刊号	15元
最终幻想VII 终极典藏	24.80元
游戏的设计与开发	50 57 续表 元

邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取

国内唯一掌机专门杂志

玩 转 掌 机 变 幻 千 行

甲子天下

掌机迷

POCKET POWER

乱弹掌机十大倒霉蛋

次世代掌机的黑洞
——见证非官方软件的发展

终极蜘蛛侠 剧情攻略

超级火枪英雄 全剧情攻略

游戏王GX 目标决斗之王

GBA游戏ROM
HACK入门篇

让PSP游戏轻松一点,胜人一筹

掌机迷

邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177 64472180 邮资免取

来第一时间得到
你的GBM吧!

惊喜大抽奖! 本期加入究极掌机GBM,想要第一时间成为拥有GBM的幸运儿吗?快来参加掌机迷的大抽奖吧!

总44期

定价:9.80元

9月27日

全国上市

FINAL FANTASY VII

双VCD 120分钟清晰影像:

《最终幻想VII: 少年归来》特别版

《最终幻想VII: 最终命令》OVA动画

《最终幻想VII: 少年归来》秘密制作花絮

《最终幻想VII》克劳德回忆录

《最终幻想VII: 少年归来》印象曲MV

《最终幻想VII》原声音乐片收藏

《最终幻想VII 少年归来》
梦幻典藏CD (3碟套装)

《最终幻想VII》完全资料集

角色研究

真相解密

交通工事

初期设定资料

制作人访谈

FF7在其他游戏

FF7的其他作品

原创小说

“应广大读者要求，特改为VCD版”

《最终幻想VII》终极典藏

五碟套装 即将上市!!

2VCD+3CD+完全资料
超值价

24.8元

总经销: 北京世纪华纳文化传播有限公司
地址: 90008 世纪华纳(北京)世纪华纳(北京)世纪华纳(北京)
联系电话: 010-52776447/64472180/免费电话



游戏音乐专辑
《最终幻想VII》钢琴曲

特别企划:

王者之路 天下无双

——《三国无双》系列回顾

超级新品:

奥特曼: 重生
指导奇兵
幻城杀手
陆击玫瑰 XX
03道

金曲MV:

《最终幻想VII》 少年归来》主题曲

名作放映厅:

《超级机器人大战OG》OVA

《影之心: 来自新世界》(下)



100001

这是叶子

这是广告

而这里是

闯关族的家

第一百六十九回

主持 唯爱

SNICKERS

花生夹心巧克力

净含量 NET WT: 59g



够饱

这里是会议室

河南郑州
胡梦梅

山东青岛
陈宇

我可不希望电软被流行趋势搞得……
我理解大家的心情。还有读者来信说，估计这些批评广告的意见，你都不敢登吧。
登，为什么不登。我很明白每个人面对一件自己欣赏的事物，都希望它能保持一种很纯粹的形态。不过大家也要理解，杂志本身就是一种商品，它要盈利、要生存。客观来说，商业化和吸纳广告是势所必然的，在经济社会里，这才是正常的运作模式。其实换个角度来想的话，有众多

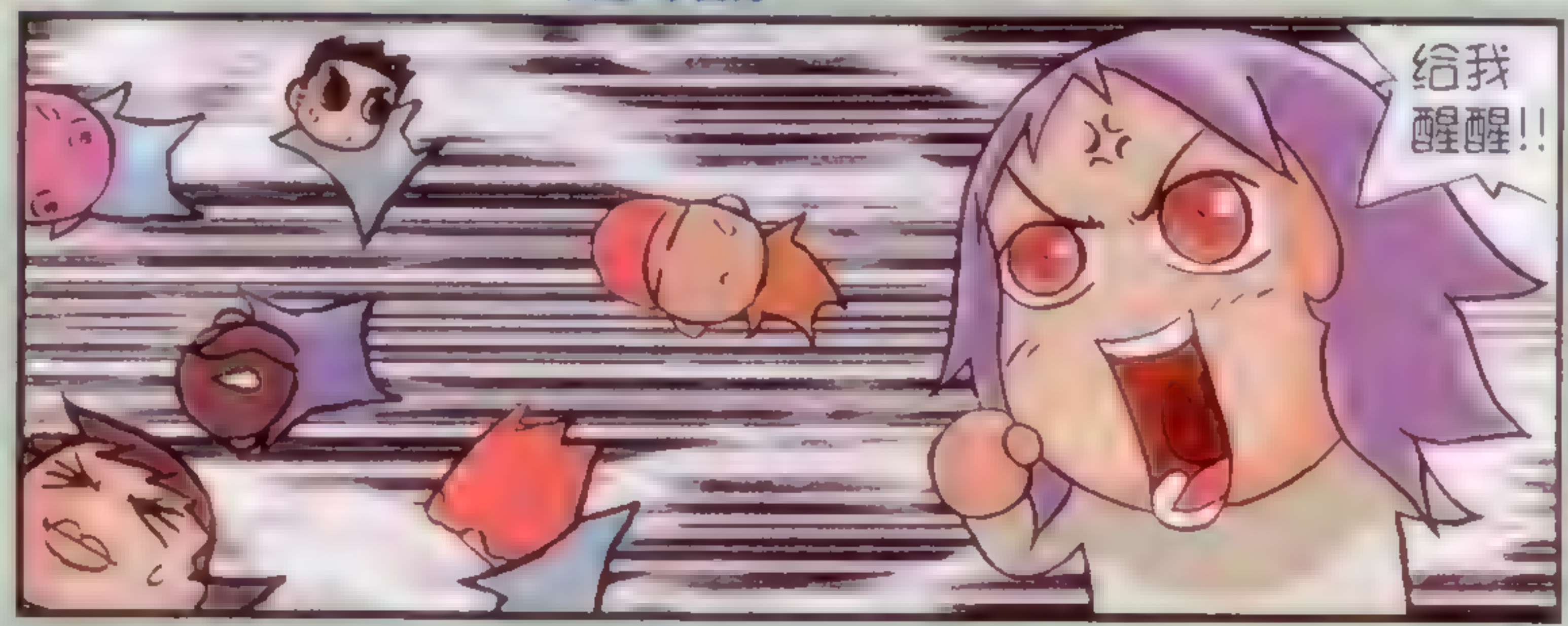
正规的大型品牌来联系广告，正说明电软的形象和影响力得到了肯定，否则还没人愿意搭理你呢。保持所谓纯粹的只有两种人，要么是不食人间烟火的圣人；要么是不被接纳、被冷落的人——我们不是前者，我们也不会做后者。但在这个过程中，我们也有因为欠缺经验而做得不合适的地方，大家有意见，尽管说出来，我们都会听到。

“我和游戏相见恨晚。”

——天津 李文凭

上海
贝峰

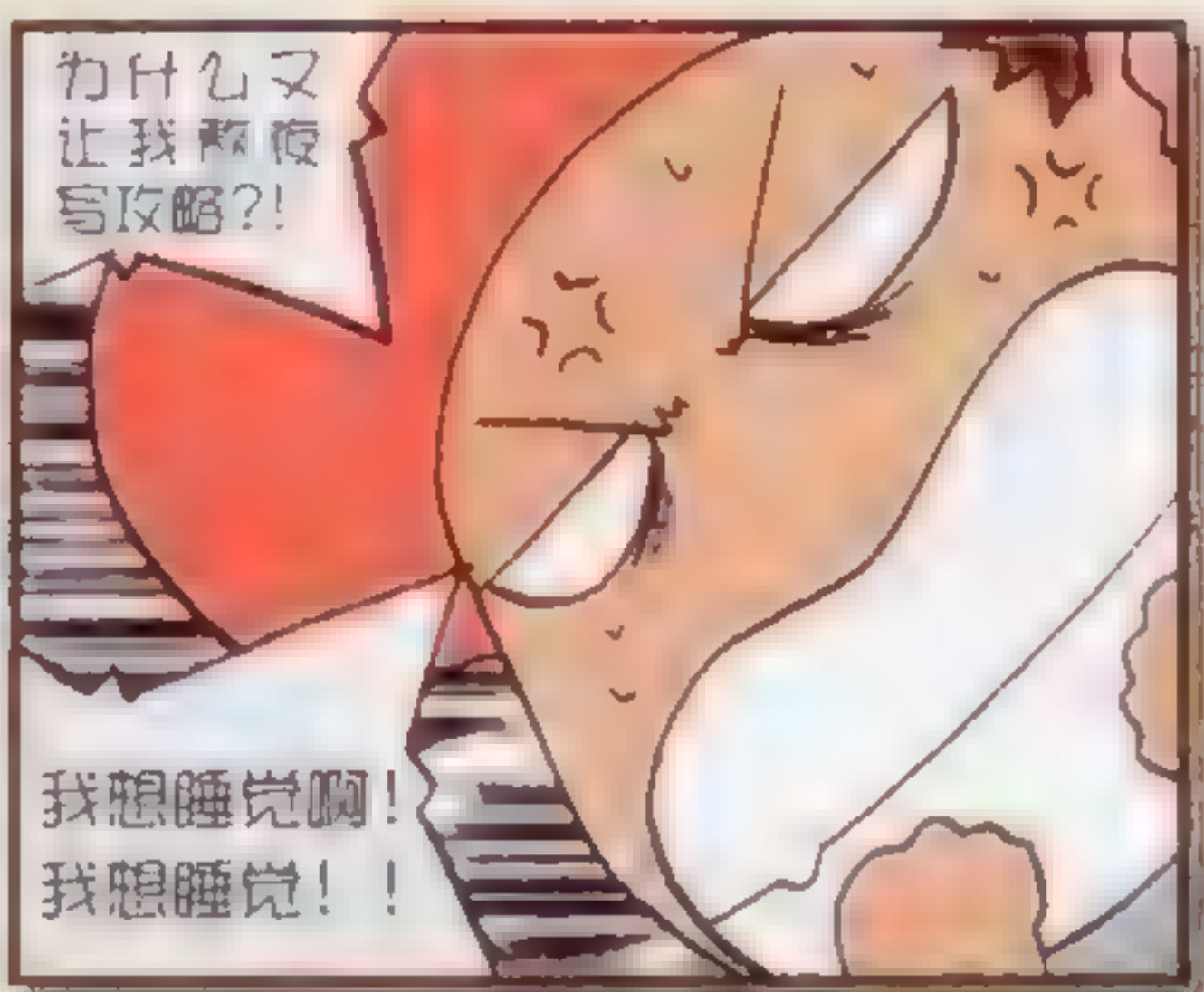
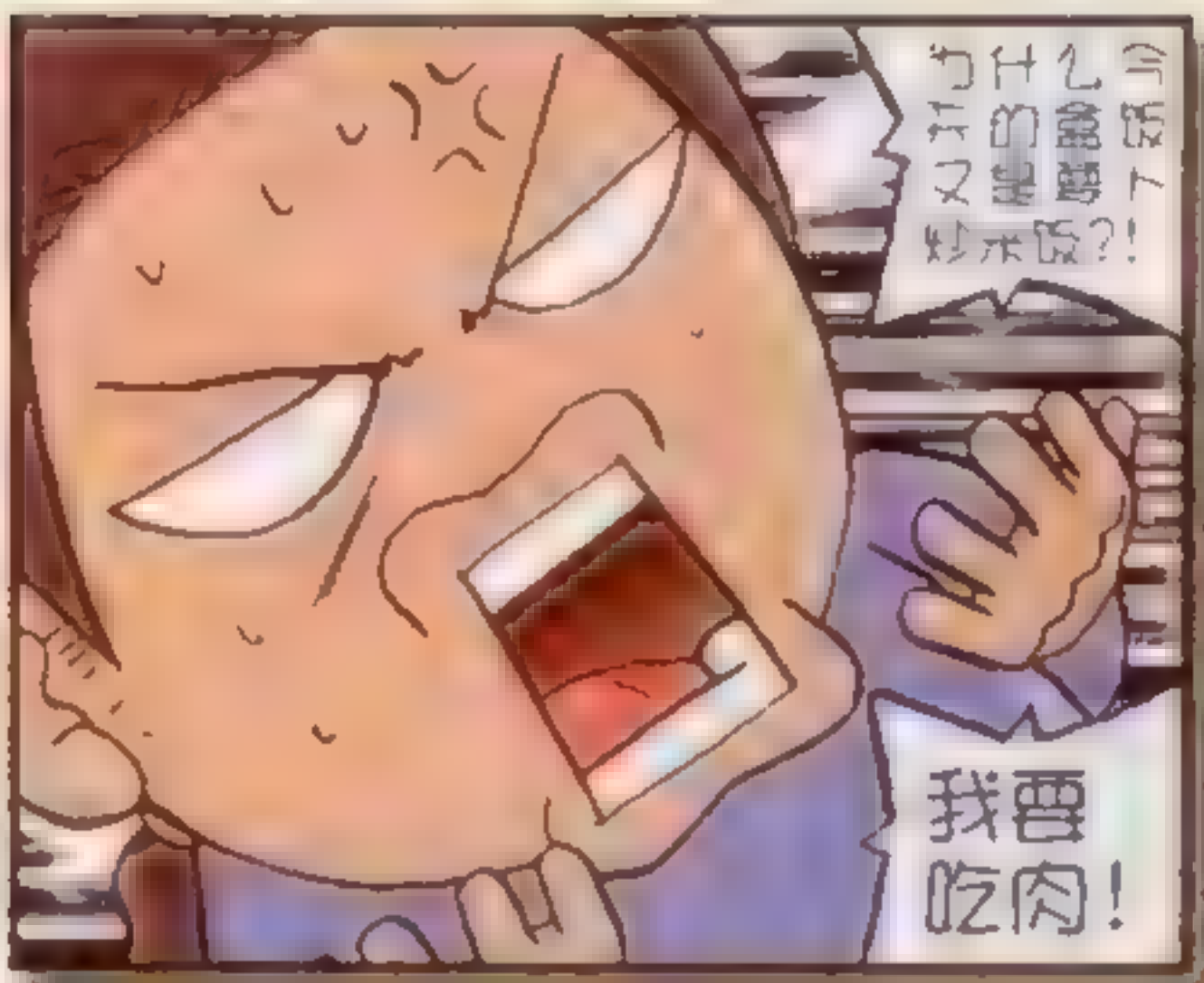
脑子连着这么使，经常突然就没词儿了，然整个人就在那里抓耳挠腮捶胸顿足宛若退化成了子或狒狒。不过我们仍然要坚持，因为在其它一地方我们做得还不够——就比如攻略，叶子……言。所以在弥补这些不足的同时，我们也希望可以充分发挥自身的长处来展现出电软的特色，就比如风格方向和各不相同的各种特稿和企划。





够劲®

SNICKERS



这是咱们家后院...

这就是咱家后院不时会发生的事。如果你爱他,就让他去电软,因为那里是天堂;如果你恨他,就让他去电软,因为那里是地狱。

河南商丘 葛晗

游戏一直和我一起成长,不离不弃。我的父母是很开明的,他们都很理解我对游戏的感情,所以并不多加干涉。我明白这些,在学习方面只要控制住自己,是不会受游戏的影响的,反之还可以相互促进。比如说吧,如果我成绩好,父母就没有必要阻止我的娱乐;同样如果我想玩游戏,就必须要把学习搞好,所以我的学习和游戏都没有落下。在生活中,我把游戏看作老师和知己,她教给我很多东西:爱、正义、成长、友情,还有很多做人的道理。

我想知道的是,叶子,在你的生命里,游戏又是作为怎样一种存在呢?



其实生活就是这样啦,只要你别太偏颇,追求别走极端,是可以同时享受到多种幸福的——看似朴实的道理,却不是那么容易体会得到呢,虽然平淡,却不简单。

游戏对于我来说……是空调,虽然不是生活必需品,但少了它,尤其是在大热天里,你会浑身不自在。游戏对于我来说,是泡面,连着弄多了会伤身子,但还会忍不住时不时来上一碗。游戏……是老妈,她说多了年轻人难免会觉得有些烦,但若不在身边你绝对会想念。游戏时,就是放在身边可以随手摸来的快乐。

“等着我吧,我亲爱的GBM小姐, I LOVE YOU!”

——广西苍梧 杨健锋

种族传说

雪飞-雪拉-雪人:雪氏家族
叶子-凤林-存菜:植物氏家族
龙马-猴子-罗纳德熊:动物氏家族
飞月-暗夜:美女氏家族
其它为人类

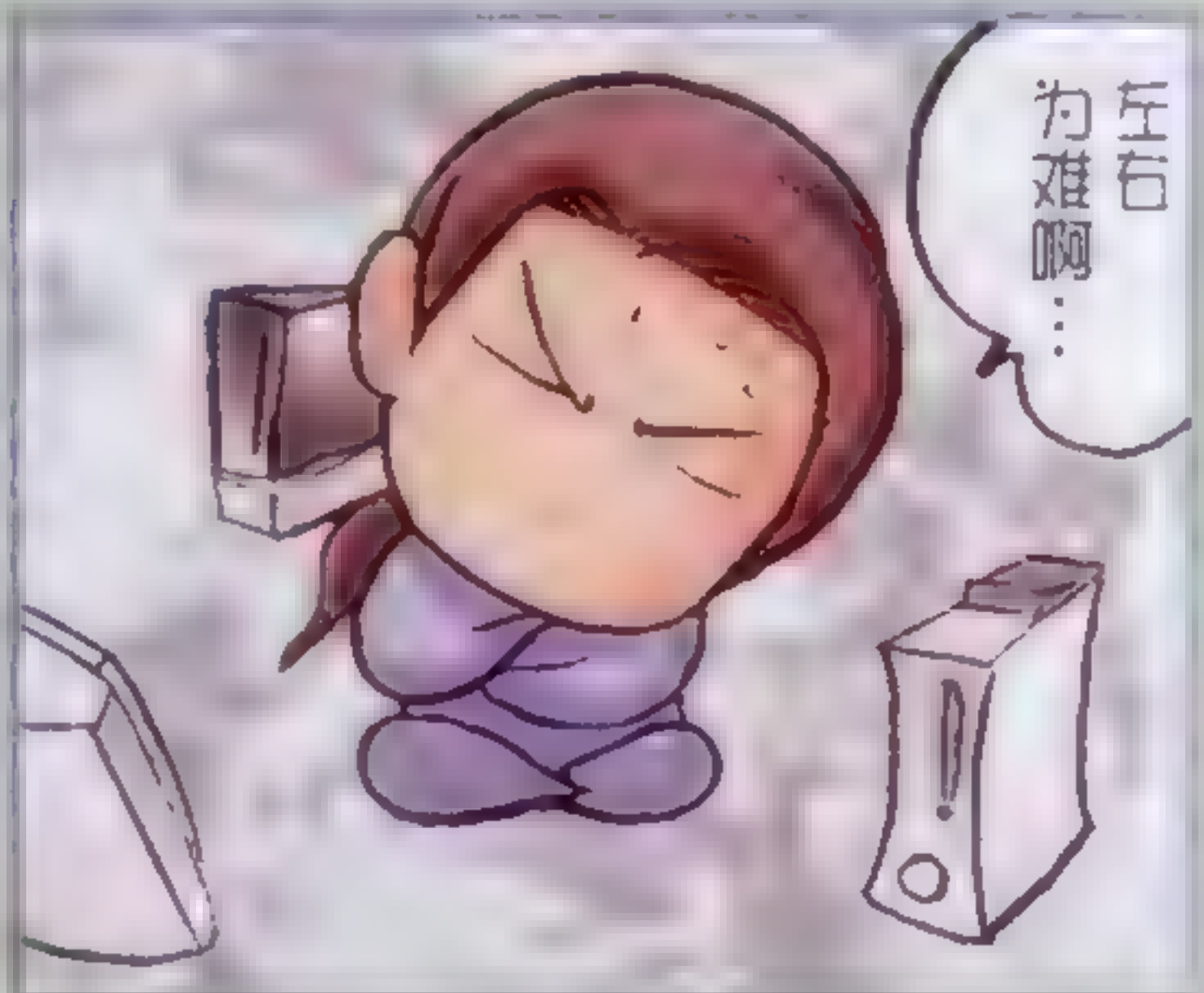
——吉林省吉林市 荆心

广东化州 彭宇坊

我觉得自己好像也没有资格在这上面说“闯关族”,呵。我本身并不太喜欢玩游戏,也许是因为没有多少游戏玩吧。这些造成我对游戏性啊、过关技巧啊这些东西都不是很感兴趣,但我喜欢游戏的剧情,喜欢游戏的人设和精美的画面,这些你们电软都满足了我,所以这几年我都会去看电软,从月刊到半月刊,从半彩到全彩,真的非常感谢你们啊。

不要妄自菲薄啦,所谓“闯关”,可不是那么狭义,同游戏一起从生活中一路走来,就是闯关。游戏就是让人娱乐的,你觉得怎么来怎么有快

感就够了,对待游戏没有固定的套路,也不应该设限。叶子记得大学时代非常流行打KOF97,那时我就经常跑到朋友的宿舍去观战。不可否认我是玩得很烂,但这不妨碍我成为一名理论高手么。那个时候我对各个角色的招式、性能,乃至招名都烂熟于胸——我专门负责解说甚至配音,哇哈哈。所以说,我KOF生涯的关键词就是两个“烂”字……



安徽合肥
华晓明

看到风林的照片，觉得他有些懒了，头发越来越长也不剪一剪或扎起来，是否因为工作忙，没时间打理自己？应该抽个时间来整整，好让我们心中风林的伟大形象永不倒。

江苏镇江
郭建

照片上登的那个长发飘逸，吃得很就想笑，与Q版形象好神似。



那照片是好久以前的啦，那时大家一起出去玩，他刚在自己的房间洗完澡，听到有吃的，披头散发的就出来了。

说到漫画形象与真人神似，木头确实当属电软第一人。

了。我当初就跟画师说过别老把木头画得那么猥琐，华尧说这不能怪我啊，要怪就怪木头当初露了脸，那张脸给他的印象太深刻了，这下子形象算是定了，他也深受影响，想改也改不了了。

本来这也没什么，一块木头吗，长成什么样也无伤大雅。但我今天趁此机会得问一下，华尧你怎么把我的脸也越画越像木头了？一样的圆嘟嘟——哼，想报复你，我可是有着101种方法的。

陪你去看硫酸雨



四川罗教
风墨雪

从GB时代算起，俺打口袋妖怪也有2000多个小时了。不晓得不玩口袋之后，还有什么跟收集与耐心有莫大关系的游戏适合俺。

听说唯夜是比狼还有耐性的，应该也打过相关游戏吧？麻烦介绍一个画面比较清新、内容较丰富、游玩时间较长、难度无所谓，非不可思议的迷宫系列的游戏。

俺的2006年就交给唯夜了，你一定要负责任。



其实叶子一直也想知道，在我编辑点评中的形象旁边，那个到底是狼还是耗子。

不过要论耐心呢，你可问对了，我正是那种可以饿着肚子在床上趴一天打游戏的人啊。

……其实呢，说实话，是家里没人做饭，我也就懒得下床了。不过这样也好，本来不爱运动就容易变胖，但不吃饭呢，又会瘦下来——自然平衡，我果真是天才。

呃，好像跑题了，说回正事来。无双全系列全人物全部能力和武勋都练满，就够你折腾好一阵子了，再加上战国无双中的全MISSION和全技能习得，也是很费心思的事哦。FF系列，每一作要完美的话，更是浩大的工程。

安徽池州
包瑞龙

发现，重大发现！167期第7页上的大幅照片注意到了没？上面的MM眼睛是红色的！难……难道是叶子？叶子说过“实际上我很瘦，除了骨头就是肉了”，仔细比较，很符合吗？

另外，有人同情叶子一天睡不到八小时，那我们这些高三的12点睡觉5点50就要起床有谁同情一下？

拜托，那个是由于拍摄失误，把人物拍出了红眼好么……而且，拍这张照片的，就是我。来吧，嘲笑我吧，有胆子你就嘲笑我吧。

现在的学生要起这么早啦？来，摸摸头，别哭。人生不需要同情，而应该彪悍——憋着这股劲儿，就等着明年爆发吧。叶子虽然起得没你们早，但睡得可比你们晚。比如说昨天，我凌晨1点才从公司走……晚上的月光很明媚，透过还算浓密的树叶间的

缝隙忧伤地洒了我一身。我当时也很忧伤，因为这个月的钱恐怕又不够用了，难道小夜注定是月光族？我当时精神恍惚、神情不定，差点儿就绊了一个大跟头，还好四下里无人，免于当众出丑，我想这恐怕是加班晚归的唯一好处了吧。

忙得太累了，不妨就在心中想想你钟爱的游戏，有很多瞬间你会欣慰地笑出来。

“要闯关才能通关！”

——广东珠海 张子能

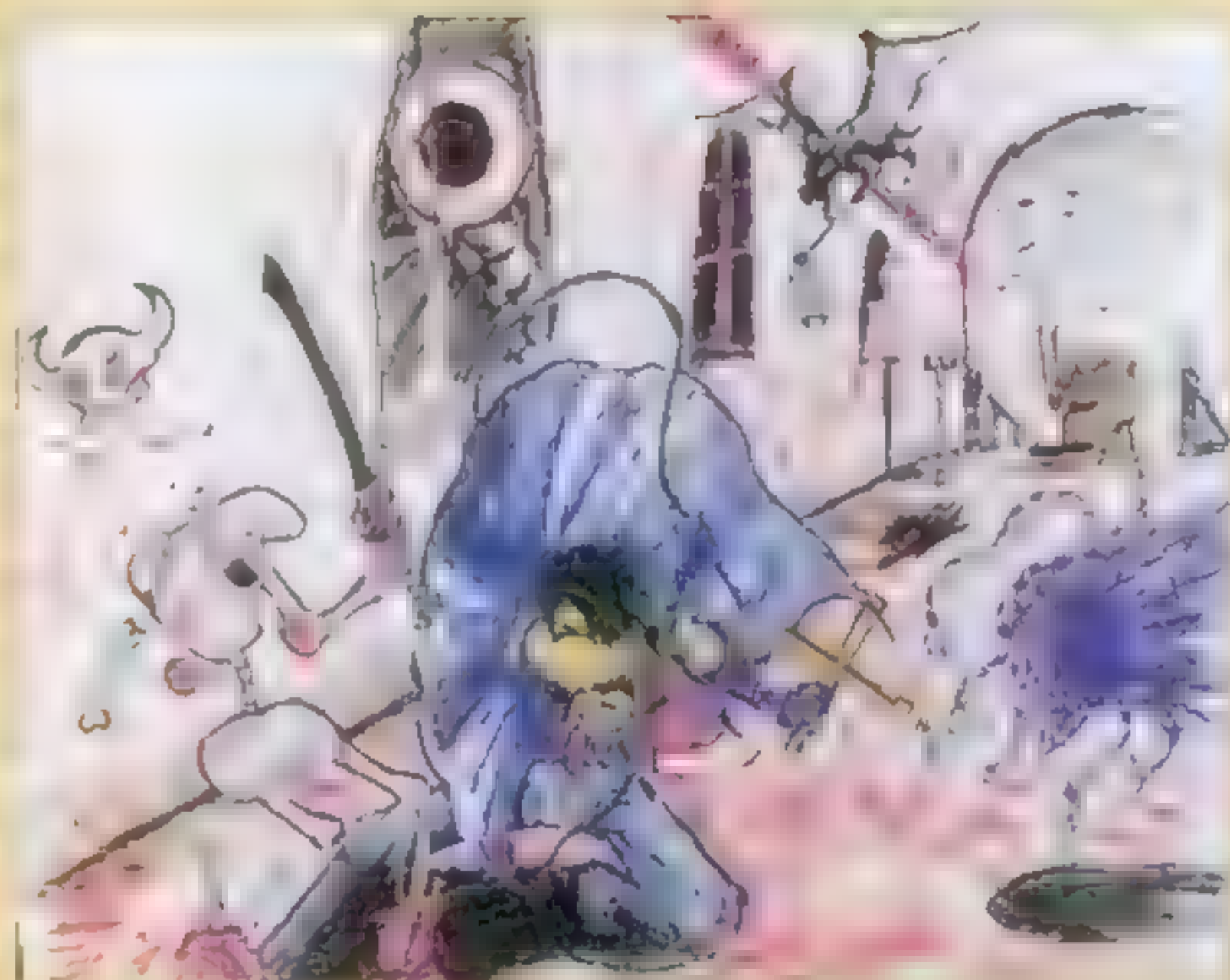


闯关族的家

我闯关



←广西南宁 巴巴
人物的神情动作，致吗，我人是比较喜欢巫女这种的装扮啦



↑四川内江 陶冶

其实能看出来，想法很不错，包括这个观点的运用，是花了心思的。只是画面用色过于混杂啦。

回来。

←福建 林国增



←湖北 余小姐
画得挺酷的，关键是神韵，很很妙。像杂着一串少女那种烦躁，有点不羁的神情（我可以说什么……）比如，设计的那么不荷言，的利昂娜，别有时。

这是咱居委会的告示

大家回去领会一下

SNICKERS

无坚不裂。极限特辑

花生夹心巧克力

●本期首款入选的作品，就是来自湖南长沙的李帆，挑战游戏PS2版托尼霍克地下滑板2，大幅超过任务得分，只用限定时间的一半完成任务

●滑板游戏的看点，就在于花哨华丽的动作，因地制宜的组合技巧，而我们呈现给大家的，正是李帆在游戏中的三大场景之中，利用高超娴熟的技巧，展现出他过人的本领 详尽内容请观看《电击收藏》—《士力架®无坚不裂·极限特辑》。



山东新泰
赵秋敏

叶子姐去了TGS哇，那姐姐公差出游的感觉如何捏？在展会上叶子印象最深的事是什么？姐姐最期待什么游戏？

还有就是，叶子行行好，帮忙问一句龙哥，有没有关于EVA的游戏呢？我是绫波fan，死忠的，闻家和画廊都有登过她的画，可一个头发颜色不对，另一个……寒，那是30岁的丽吗？望叶子能加强画稿的审查力度哦。

江苏无锡
严咏洁

听说唯夜去了TGS，有没有带好货回来？真羡慕啊！EVA的游戏……有啊，GAINAX预定在06年春会把当年的“钢铁之女友”再推出一遍，当然这次是追加新情节和对应高画质的special版，不愧是新世纪骗钱公司。

对于家里的画稿，叶子不是说过了吗，关键就在于让大家都可以参与进来。所谓家就是，你并不需要做到优秀，也一样是家人。

再来说说TGS，公差出游就一个字：苦！我现在算明白了为什么木头当初貌似高尚地决定不去。我们每天在东京光路上的时间就要折腾两三



个小时，一整天都要背着各种物品器材到处跑，由于身负重任，连逛街的心思也没有……不过展会上，我印象最深的游戏就是九十九夜了，现在超期待，一定要第一时间入手！

对不住家里各位，这次去没有经验又累了个半死，也没什么好东西带回来，译奉上几张可爱女生的照片吧（特此感谢PERFECT的辛勤拍摄）。据叶子个人感觉，这几个show girl是本届TGS上最抢眼的女生哦，确实好可爱的。



河北丰宁
于宏阳

为了给叶姐减轻负担，我就说五个字：必须加内容（读时语气要沉重）

我饿了，请问家里的厨房在哪？

是啊，这样是会减轻负担——等哪天我要是撑不住了，俩腿儿一蹬，直接挂掉，就彻底解脱了。你的想法很伟大，我记住你了，下期我就公布你的详细地址，欢迎大家去信去函进行骚扰。怕了没？怕了做饭就给我带一份儿，至于厨房——

这是厨房

“电软带给我快乐，家常给我温暖。”

——辽宁开原 王帅

河南周口
葛畅

虽然我是无机一族，但还是可以找别人蹭机玩的！贵在坚持吗。不过我可是省吃俭用在攒钱准备买机的（已经连吃了一星期的方便面了，现在看到它就不想吃饭了，更省了）。



看来你功力还不够，听我们的芹菜大人自己讲，当初他在大学里曾经连着吃了一个月的泡面！上顿吃，下顿还吃，夜宵是泡面，正餐也是泡面。当时听了我就想，果不其然，整个人长得都像调味料了……关键在于，“星彩老师”说得还颇为沾沾自喜，俨然是为国家节省了很多粮食的样子。

据他介绍，往泡面里加入鸡蛋和香肠，这样就可以坚持吃更长的时间……但现在他明显肠胃不好。葛畅同学，学什么都好，千万别学芹菜吃泡面。

广西凭祥
胡家栋

我问一个愚蠢的问题：请问叶子就

没想到叶子姐那么可怜，居然被众多读者要求再加页，好可怜哦，你干脆去睡死好了，这样的话就不用活受罪了。顺便说说你要和龙哥好好相处，千万别为生意的好坏问题去PK，毕竟是邻居吗！

好像……是耶。其实唯夜是两个人，一个叫唯唯豆奶，一个叫叶子，这两人是好朋友，叶子不在的时候呢，豆奶也会偶尔出现一下的。

现在看起来，希望我死掉的人很多，大家不要急，还有两期就是新的一年，新年新气象，到时候

我一定漂亮地死给大家看。你希望叶子上演怎样华丽的死法，这些……拜托了叶子姐，请大家多多参与，叶子一定努力去死。

广东湛江
聂建华

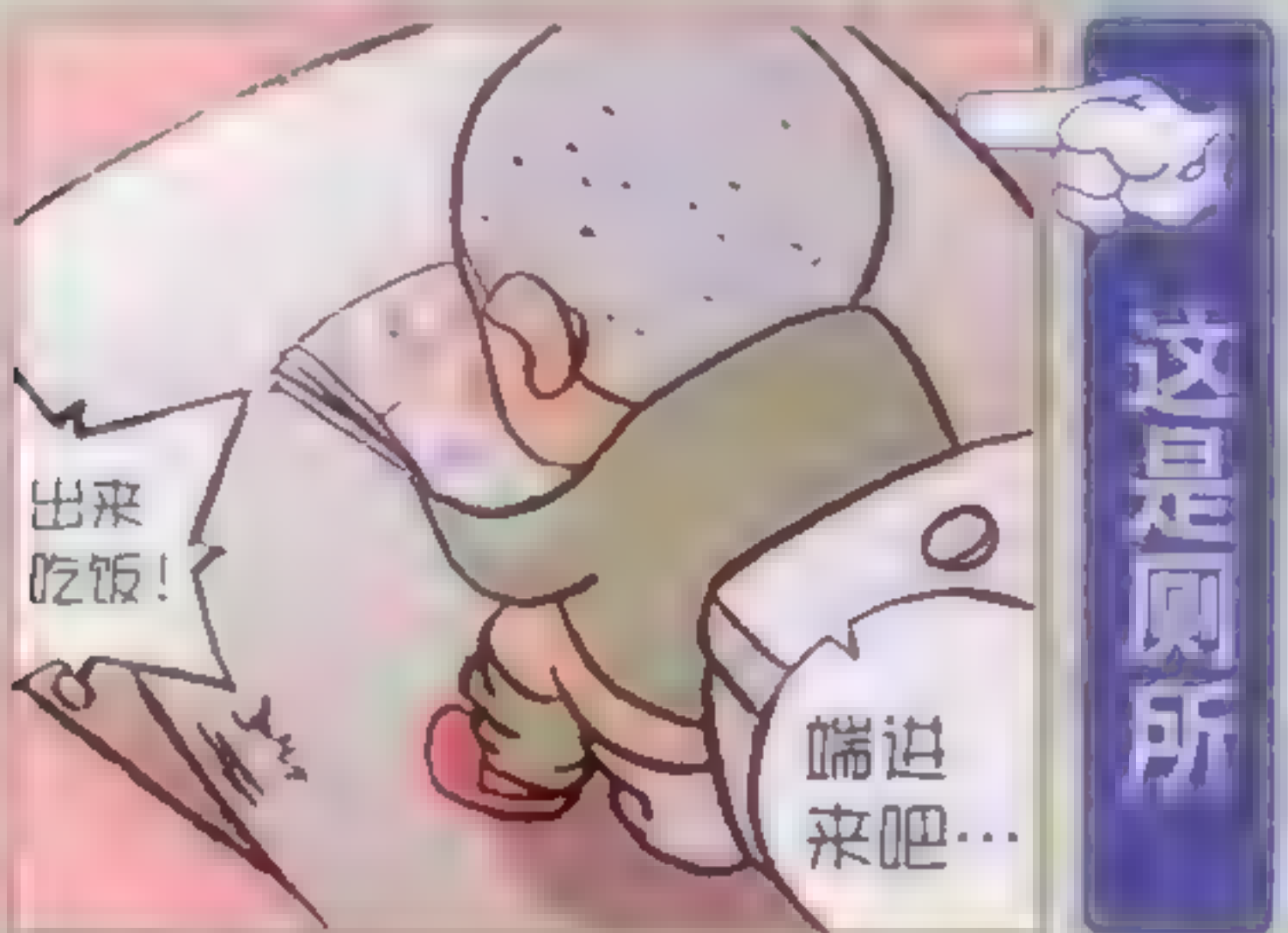
如果把电软的名字改成“理科状元王”、“日语标准教程”或“考研必备”，那我想家长看到我买电软时就会高兴了，可能学校也会叫我们买哦。

兵法有云，明修栈道，暗渡陈仓，指鹿为马，李代桃僵、瞒天过海、顺手牵羊……聂读者这一计甚妙，回头给你寄去“GRE进阶手册”10本。

“电软，电软，厕所的不二之选。”

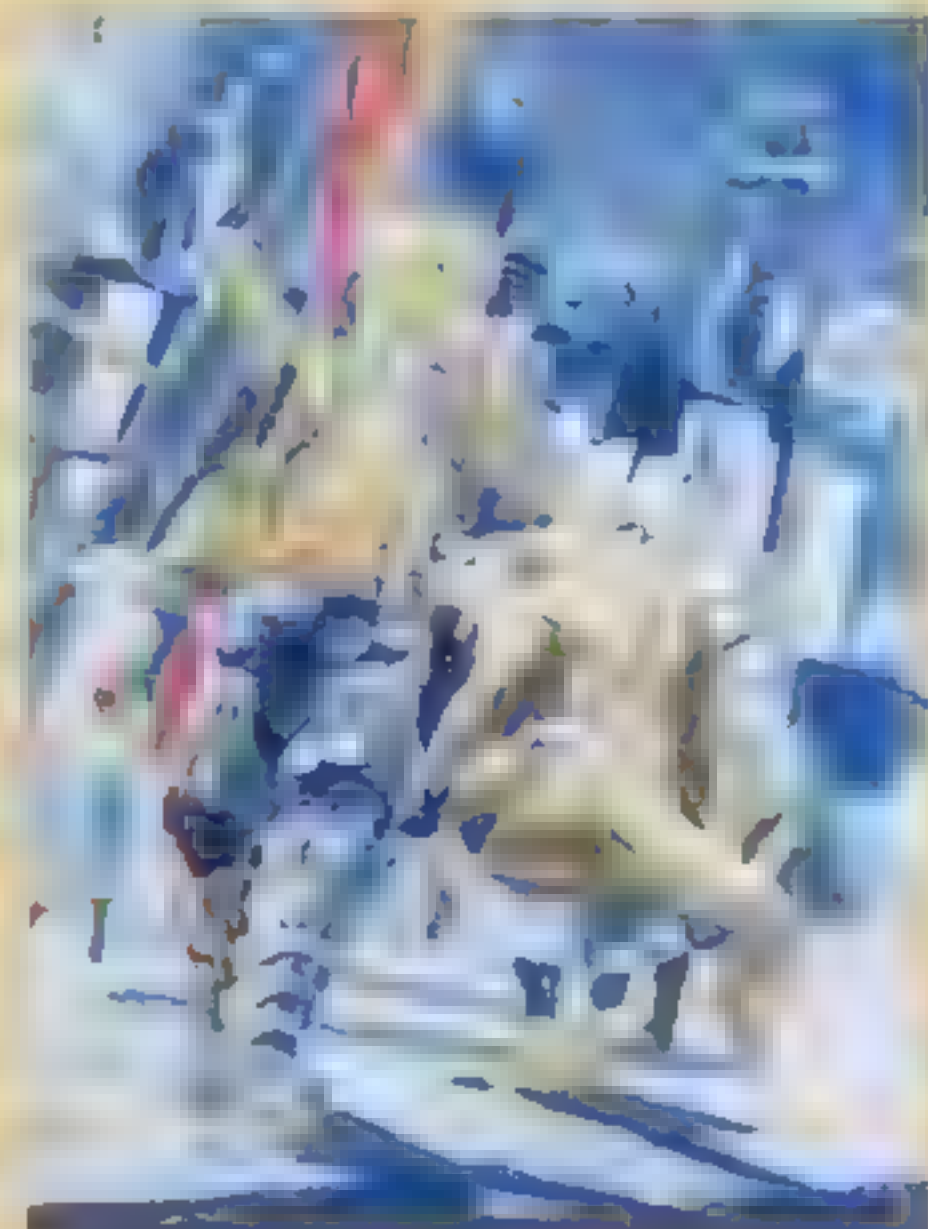
——湖北黄冈 奕

嗯，这个小地方么，就是家里的洗手间啦，以后谁自愿想把信登在这里的话，可要特殊注明哦。



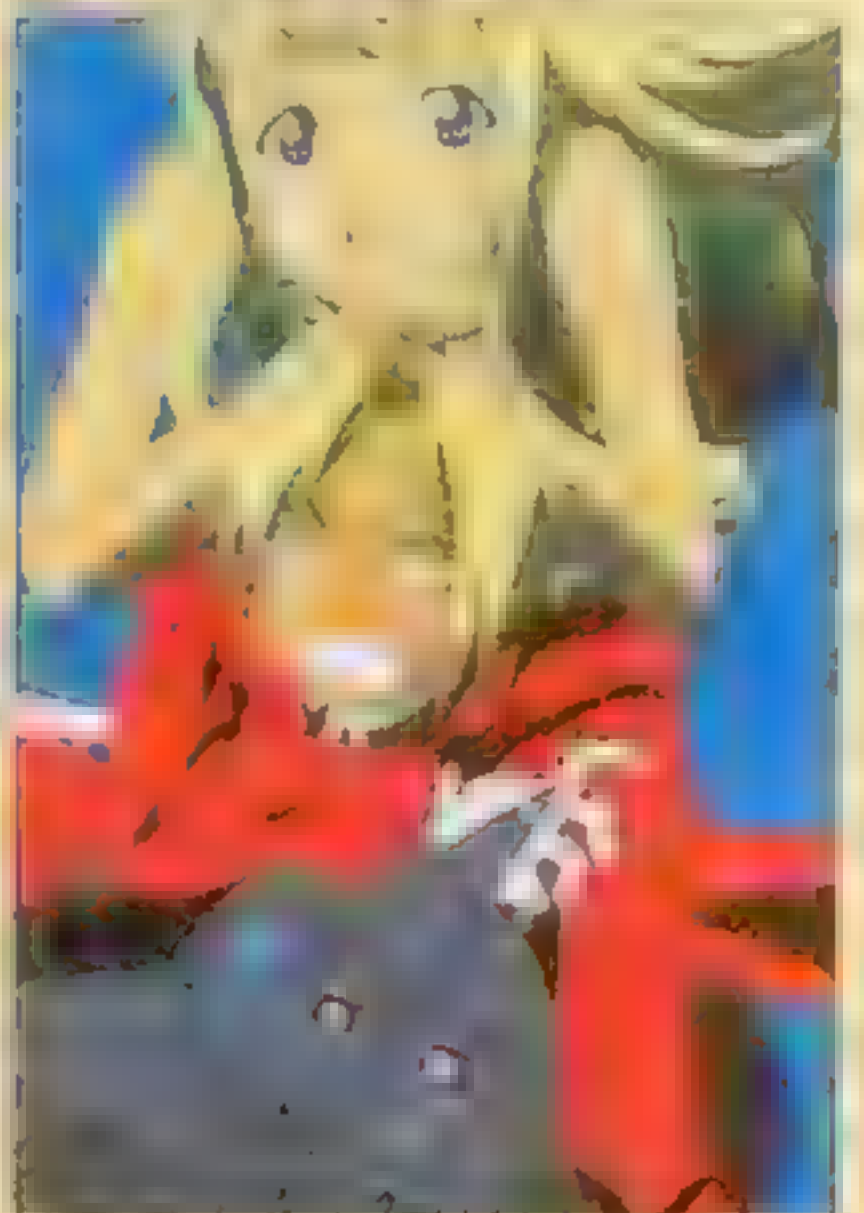
这是厕所

我寻常



湖北黄石 吴文阳

辽宁鞍山 金晨



广东深圳
张佳程

我们爱游戏，因为我们爱生活；我们爱游戏，所以我们看电软。我们爱游戏，所以我们有创意，我们爱游戏，所以我们有话题！

辽宁东港
于德来

代印人毛晓东，每次一几文章后，一回想起不禁汗颜。特别是在给家写信的时候，自己本觉得情真意切，可一到写的时候就热情全消，要给叶子看的东西写得竟比考试时还差……

重庆
李猷

爱游戏不需要理由，爱电软也不需要理由，爱家就更不需要理由。

想想TGS2004时，PSP都还未发售，这转眼就是一年，PS3、XB360，革命都争相出炉，商业发展的力量还真大啊！

云南会泽
肖雪峰

秋天落叶是最浪漫的，不要因为落叶而伤感。叶子可以夹在书中，本子里，作为永久的怀念和收藏。至于木大呢……就做一次法孩子

云南昆明
黄遂

安徽蚌埠
侯宇

被整日枯燥辛苦的训练学电软精彩丰富的内容治愈了，感谢各位。望各位继续努力，勿断我良药，给我处方！

山西大同
孟祥通

发现家里有许多有意思有意义的留言，都挑出来做个“闯关族语录”，大家见面都先背一句，哈哈。

御膳赤兔，千舞画戟，驰骋编辑部，无伤全灭众小编，PS2、XB、PSP等珍藏物品全齐取。一切精彩内容尽在无双霸者新作——真三国无双4卯辰传！

江苏南京
朱卯辰

吉林长春
王欢

虽然本人拥有多种主机，但周围的人却很少有知道这些为何物的，甚至有人以为PSP是收音机！郁闷啊。

辽宁丹东
刘冠彬

人生中头一次作文跑题，语文差点儿不及格。同学对我的评价是游戏综合症，而他们评价我的文章则是——荒腔走板！

北京
袁晓旭

本以为到了大学可以有很多的机会玩TV Game，于是就把PS2放到家里收藏起来。可谁知道这边竟是网游的天下，太令人郁闷了，放假回家说什么也要把PS2带到大学来。

主啊，原谅我吧！一时无纸可用（骗鬼鬼都不信），就从讲桌上弄了张纸……有何感觉？
——内蒙古乌兰浩特 策策

这是咱家的墙

唯夜高二年级课堂纪律记录表

课堂纪律	睡觉	吃东西	传条	说话	趴桌子	其它违纪行为
第一节	✓	✓	✓	✓	✓	咬风帆
第二节	✓	✓	✓	被K	✓	咬风帆
第三节	✓	✓	✓	✓	✓	咬风帆
第四节	✓	撑到了	同学不醒	被K	✓	咬风帆
第五节	✓	没缓过来	挨K中	✓	✓	咬风帆
第六节	✓	同上	自尊心回复中	又被K	✓	风帆开始反抗
第七节	✓	有所好转	✓	✓	✓	无奈，咬自己
第八节	睡觉了	继续吃	✓	“我还活着！”	✓	自残中……

辽宁昌图
李航

记得在一期的电软剧场中叶子说过再去E3，就开高达去，那这次去TGS是怎么去的呢？还有一个问题，最近飞月姐姐到哪里去了？

本人是个高达迷，曾经为了一篇高达的文章就花了9.8元。请叶子姐和林风大叔商量一下，做一个专门介绍高达机体、人物和剧情的小栏目，跪谢了。

这次反正离日本也近，所以我们四个人是游过去的，我事先还买了不少压缩饼干好在路上食用。

飞月在制作TOYS这本杂志啊，新一期很快就要上市了，到时候要多多捧场哦，里面就有不少高达。

北京
张延祚

今天终于入手了自己心仪已久的GBM，跑了很多家游戏店才买到的。整个鼓楼就没有一家有卖的，只好花高价从美术馆那边的一家店买了一台，花了1050元，个人认为被黑了。

想想作为一名中国的玩家也真不容易，要顶住来自各方面的压力……父母的反对，此外还要面对JS的险恶嘴脸，与他们斗智斗勇。不知道自己在有生之年里能不能看到中国电子游戏业的光明来的那一天。

你好像确实买亏了，我们次世代商城只卖898的……不过没关系，多花的一些钱，就当先买先得了吧。我们对未来，要有信心。

天津
单禧淳

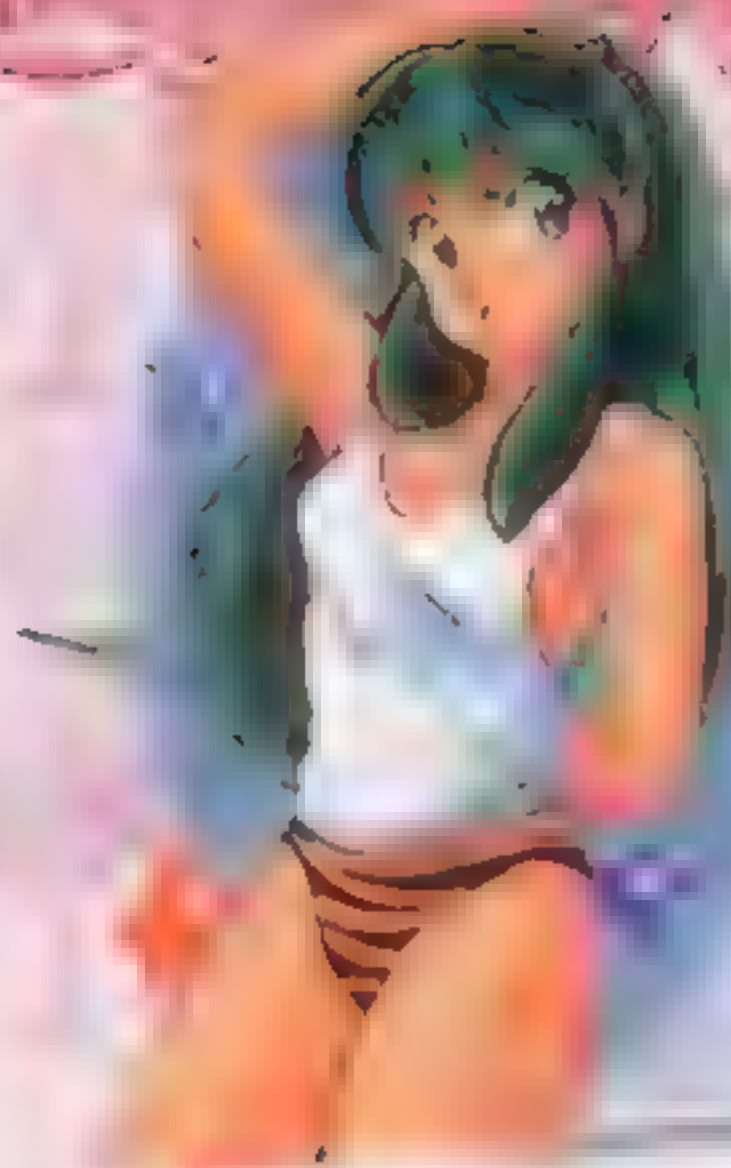
想询问各位大哥大姐，如何才能像你们那样在电视前连续工作24小时，而维持视力不下降？

你听谁说我们视力不下降的？连木头这种外星生物都嚷嚷着视力不好了，何况其他人。再说我们也不是24小时盯着屏幕啊，那样的话只有三种情况：一个敬业的保安、一个正在执行监视任务的警察，或者一个被石化的人。

每一期都很累，但每一期都累得挺踏实。看着家里的人熙熙攘攘，热热闹闹，叶子也很受用。这期就到这里喽，我们下期见，大家晚安，我先洗洗睡了。

这是卧室





三星下午茶

香·甜·新·世·味

福星小子

青春感动你我的青春励志传奇

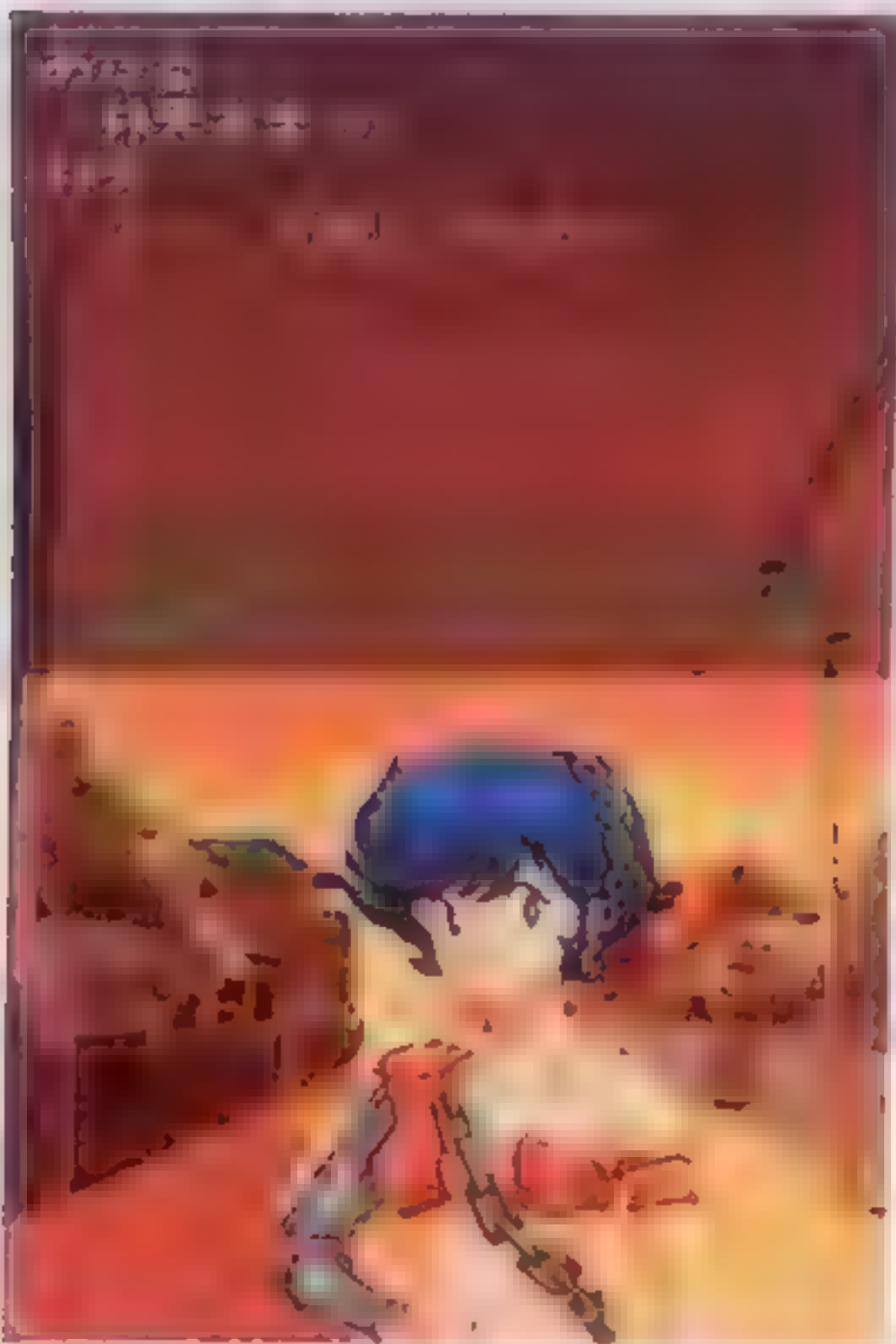
现在谁要是敢把这个什么“青春”“励志”“传奇”几个字往一堆儿凑，得！十个人里有九个一定接着说：“湖南某视，每晚两集连播”，传闻最近那部将《中华小当家》和《武则天》完美结合的韩剧终于缤纷落幕了！

当湖南某视以在广告之间插播电视剧的方式大肆宣扬“青春”、“励志”和“传奇”的时候，我的头脑中闪现的却不是美女长今的脸，我想到了那个吊眼梢、垂发髻、比基尼、长虎牙的女孩子，想到了那部曾经在我看来真正能衬得起这几个字的一部作品——《福星小子》。

传奇—无论动画还是游戏

以花心轻浮的高中生诸星当及他的未婚妻拉姆为中心，讲述了一段集了人类、妖怪、宇宙人在内的大混乱生活。

《福星小子》以超级女生一般的平民风格为卖点，以满足男生无限YY的梦想为点缀，以日常生活的琐碎温馨的生活为特点。作品一经推出就获得了极大的好评。《福星小子》的连载，不仅让高桥留美子终于踏上了真正的漫画家之路，也由此一举奠定了高桥留美子在小学馆举足轻重的地位。在日本的漫画家里，能把日常的琐碎生活都溶在作品里变成感动你我的故事，这样的作者不多见，而高桥老师恰恰就是这样的一位漫画家。而人们给予她的肯定更印证了它是一部传奇！



《福星小子》TV版于1981年10月至1986年3月在日本播出，共记218回，电影版共有5集。OVA则是基本上每年制作一到二部。至于MTV、回忆录及各类CD、LD等更是不计其数。一部作品能让大家十年二十年都紧紧追随，这不能不说是“传奇”。

相对于更适合作为格斗游戏或者AVG游戏登场的《乱马1/2》而言，《福星》的形式也许并不利于做成游戏。但

笑容—比任何事情都重要

青春？青春到底是什么颜色的？没人能说的清楚。

但凡是和青春挂钩的都有一个共同点，那就是男生女生都有着一张青春洋溢的脸，都有着脸红、心跳、他不知的心事。没错啊！这样才是青春嘛！如此的靓丽多彩

诸星当，平凡的地球人，有着一大部分男人共同的梦想——建立一个庞大的后宫。（汗……）其拈花惹草的本事，从耍帅到耍无赖几乎是一应俱全。

拉姆，痴心的鬼星公主，有着所有女生的梦想——希望和自己心爱的人结婚，并听他说“我爱你”，因为是鬼星的公主，所以不但有在空中随便飞的本事，还有各种电击的本事，绝对是有SM倾向的人士最佳的选择。不仅如此，那平时只穿虎皮色的比基尼的打扮就完全够让所有男生眼球脱窗的了！

也不知道是不是老天爷睡着了，还是说月老在搭红线的时候打了一个喷嚏接错了线，不然怎么把这么一个漂亮的MM给了一个花心大小呢？难道这还应了那句古话“一朵鲜花非要插在牛粪上”么？

不过要说拉姆是美女这话还有点过，粗暴、调皮、迷糊，做的料理基本是地球人无法消受的，如果她的性格和举止也和长今有那么一点象那也还能



“美女”挂点钩，这样分明就是个“野丫头”嘛~，不过都说现在已经不流行温柔的花瓶美女了，看超女比赛的结果就知道人们的审美是一天一个变，因此如此有“性格”的拉姆成就了80年代的“个性”女主角，也自此成就了高桥老师以后所有作品里女主角的性格。

不过也只有这样性格

手段吧？

一个是青春版的寒羽良，一个是电击版的明日香，没有杀手，没有任务，只有小打小闹的别扭，只有“爱你就电你”的真白。

一个是痴心女，一个是不想早被束缚的花心男。明明是郎有情妹有意，却非要弄成“打死我也不说爱你”的局面。

尽管阿当一次都没对拉姆说过“我爱你”，但是在阿当的内心里却是非常的疼爱拉姆的，一旦拉姆遭遇了危险，阿当总是第一个奋不顾身地冲过去。也正因为阿当对拉姆的疼爱，才让拉姆在危险去其他的女孩子，但是也许就是这样的别别扭扭的感觉，才真正成就了你我的青葱岁月吧？（这个是知道了“是某改不了吃某”的伟大定论之后的无奈么？）

青春—就是这么闪亮无敌

如果说《福星小子》真的有什么志的话，大概就是教会了你我，永远都要欢笑吧！

尽管《福星小子》是以阿当和拉姆的感情做为线索的，但是《福星小子》并不是单纯爱情漫画。当让拉姆以同学的身份开始和阿当交往后，当面堂出现后，当阿忍和具备不亚于拉姆的战斗力的樱花出现后，当温泉老师戏份越来越多，当二年四班后来几乎都只上英语课的时候，我们的眼睛看到的不再是阿当和拉姆这么两个人，而是看到了那么一群傻瓜，在不知不觉中告诉我们，无论怎么样都要快乐，嘴角也就在潜移默化的时候被他们憨憨的样子抵成了向上的月亮。

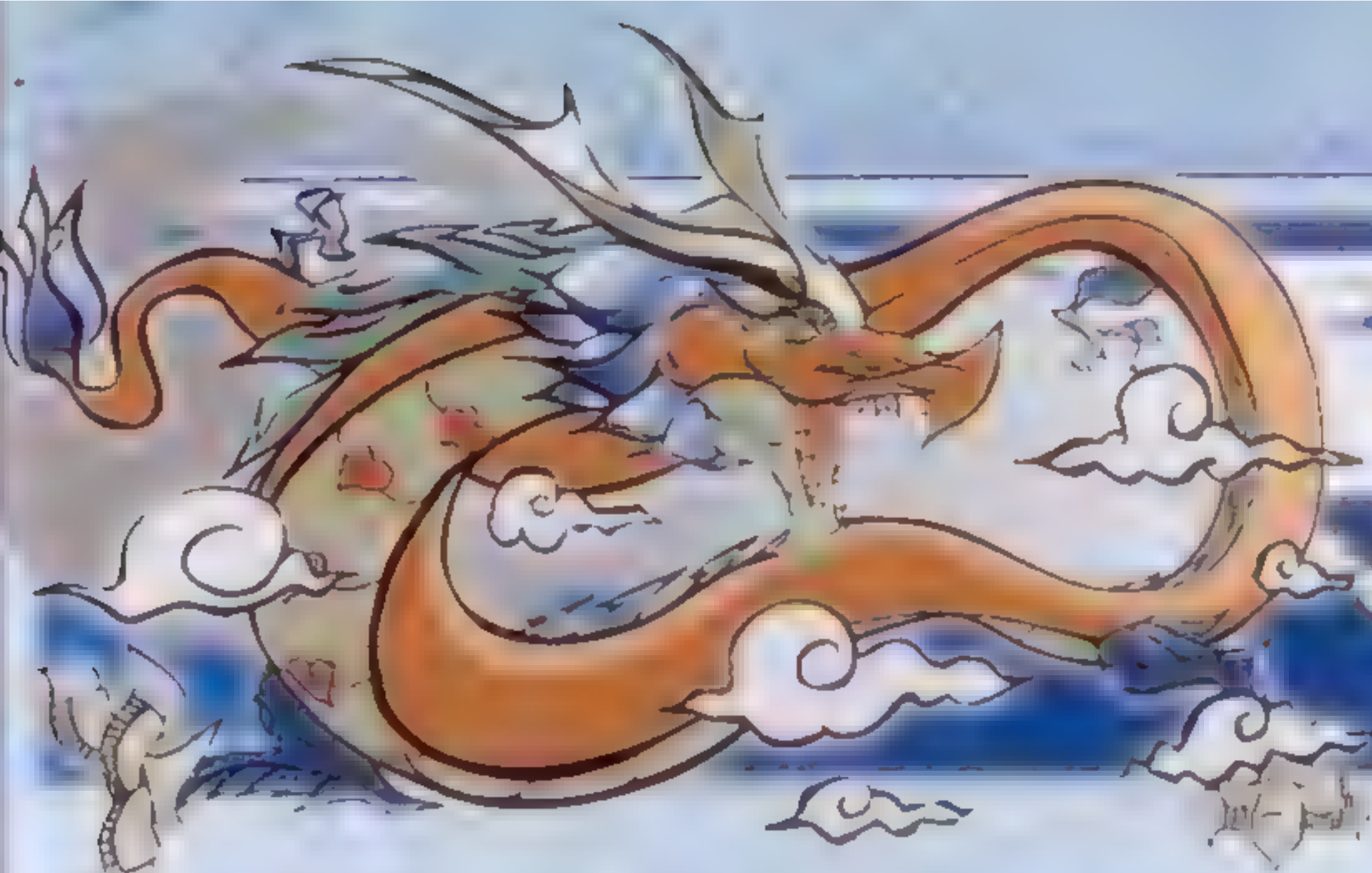
别扭的男生女生，乱七八糟的配角一堆，热热闹闹的《福星小子》就这样以单元剧的方式一点一滴的串联起长长的时间，就是这样让你我也就在这18页的方寸余地中，陪我们过了一年又一年，笑了一岁又一岁，也就这样最终沉淀在你我的记忆里躺了一个十年又一个十年。忘记不了面堂终太郎常爱说的那句“啊~好黑！好暗！好窄！我好怕呀”（为什么这句听起来貌似某责任编辑在某广播剧里的话呢？）忘不了那个常常在错乱的时间错乱的地点出现的错乱僧，担着小身材却有着大力臂，充分弘扬“民以食为天”的古训。张口闭口就是“食物由我来保护！”。那整死人不偿命的面堂妹妹，那个只有5岁却已经显露出“男性本色”的小天。

《福星小子》里真的是没有坏人，只有傻瓜。

再绚烂的烟火总有消散的时候，就好像再美丽的童话也会有完结的一天，即使有那么一天它成为了过去和曾经，那么也仍旧不会忘记那些曾经的笑吧？也总会在每每回忆的时候，脸上漾起那些曾经的感动和欣喜吧？

永远感动你我的青春励志传奇……





龙哥热线

包已
回打
答听

责编 大老远坐车去买 中国国家地理 结果被告之已售完的龙哥



购机 小弟近日想购 2、听说7万型PS2 散热芯片也很容易买到，是否？想要购入一台行货PS2改（俺是浙江温州地区），

个答复。（浙江温州 无机一族）

这世上没有绝对完美的东西，给7万PS2加装了散热芯片能够大幅降低烧机的概率，但谁也不敢保证加了它就不会烧机。实际上，加了散热芯片的7万型PS2同样也有烧机的例子，不过比以前没加的时候的烧机现象已经好多了。毕竟改机玩D总得有点心理准备。您要是实在不放心就再装个USB风扇帮着散热，如此一来就差不多十拿九稳了。2250？岂止是不合理，您那的老板心也忒黑了点，当真是宰您没商量，还好您没买，不然可得郁闷好一阵子。



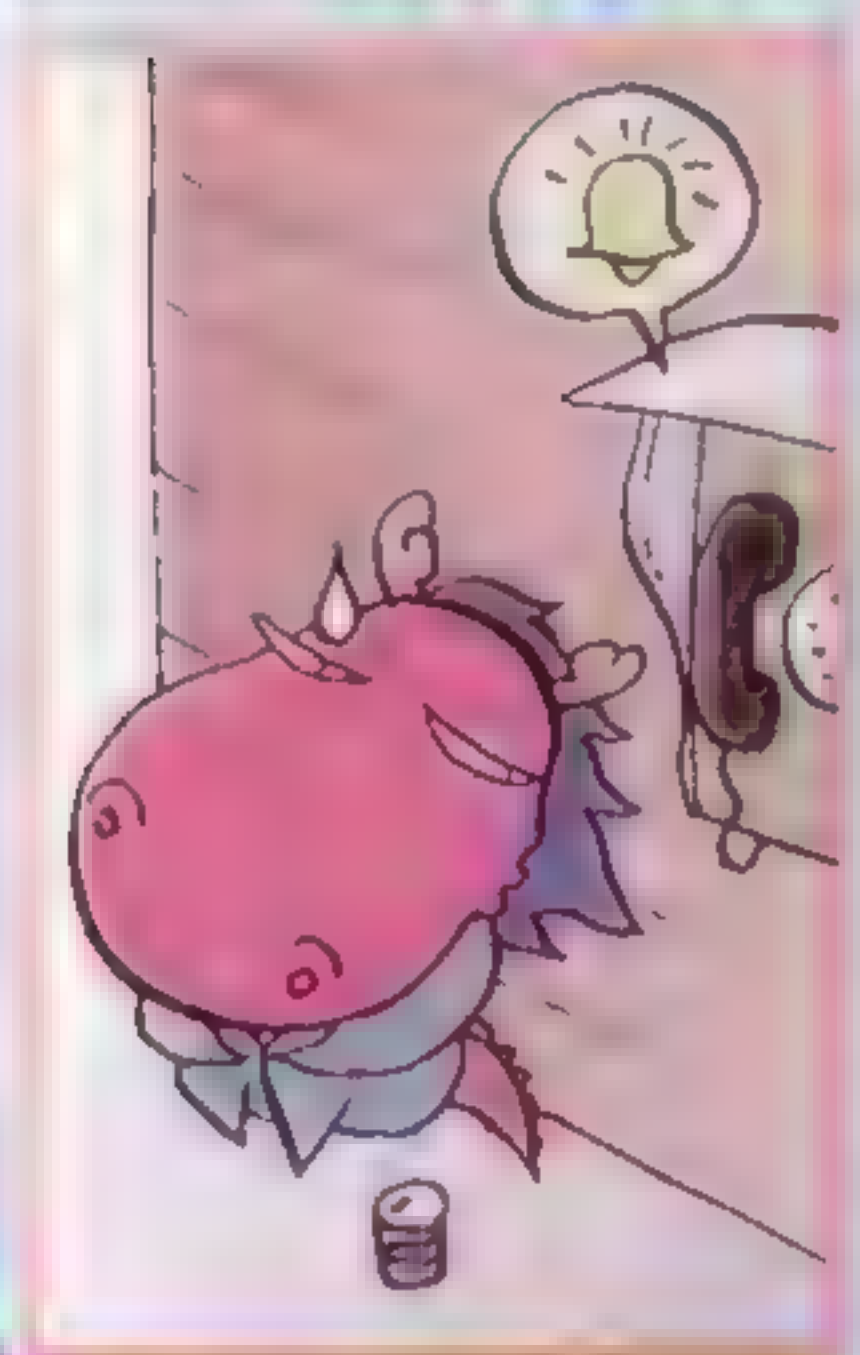
游戏 我的老板是一个游戏 相关问题吗 他们？2、怎样控 制人物？3、游戏中的 关卡是多少？

（山东临邑 宋宇）

1、本游戏杂志上以前不是刊登过详细攻略和研究吗？请稍微用点心思地看一遍攻略后附的人物评价，您就大致心里有数了。2、根据这三个多月对这个游戏的理解，在拥有一定能力点储备的前提下，技能点是多多益善，有时宁可愿意升技能也不愿升能力。个中奥妙不妨您亲身一试试。3、30级。



游戏 我的老板是一个游戏 相关问题吗 他们？2、怎样控 制人物？3、游戏中的 关卡是多少？



（拉利）

1、是游戏一开始遇到的那个吊桥吗？我只记得过桥后在进入下一个场景的小路前有一条紧贴着悬崖的路，

顺着走到吊桥下方可以得到一件迷彩。具体是不是指这个我就不是很清楚了，抱歉。2、“系统设置”是指PS2在无盘的情况下进入记忆卡管理画面，里面有个“SYSTEM OPTION”，您可以在这里设置PS2的系统时间，那个BT打法就是通过修改这个系统时间更改MGS3中的游戏时间以达到直接让“THE END”寿终正寝的目的。3、MGS3的攻略刊登在05年第1期杂志上，游戏研究则是在第2期。4、这种东东，没必要骗人吧？那可是件痛苦的事，难道很令人羡慕么？说起来，龙哥都快忘记去医院看病的正常程序了……



杂谈 我的老板是一个游戏 相关问题吗 他们？2、怎样控 制人物？3、游戏中的 关卡是多少？

（上海 曹家飞机人，请见大，自取情等的人）

1、PS2光头一般分为“厚头”和“薄头”，型号为1000X到30006之前的（不包括30006的PS2）采用的是厚头，30006以后的光头用的是薄头。厚头又细分为A、B和C三种型号，薄头则只有R一种型号，不同型号的光头之间是不可以通用的。2、对啊，索尼为了降低PSP成本已经将液晶屏改用三星的了，夏普应该已经停止生产PSP液晶屏了，你听谁说还在生产呢？话说回来，其实三星的PVA并不比夏普的AVS差，不必因为索尼更换了PSP液晶屏生产商而担心。3、真352前分别有两款光荣制作的三国无双作品，分别是PS上的“三国无双”和PS2上的“真三国无双”，前者其实是一款单纯的格斗游戏，如果严格划分的话并不算是真35系列的作品；而后者可以说是真35系列的真正开山鼻祖。虽然本系列的系统其实是在真352才开始正式确定下来的，但开创了本系列这种类型和打法的游戏还是要非“真三国无双”莫属了。至于龙哥本人……没有你描写的那么可怕吧？呵呵，杂志上刊登的那些漫画主要是想让大家轻松一下，至于龙哥本人真正的性格相信大家也都能从平常的热线中感觉出一二吧。



周边 我的老板是一个游戏 相关问题吗 他们？2、怎样控 制人物？3、游戏中的 关卡是多少？

1、可以，PS2改机并不会影响到硬盘可否使用。2、XBOX专用的摇杆，在国内很少见到，一般

都是通过转接，比如灵魂能力的那款摇杆，其实就是PS2、XBOX、GC三用的。3、很有难度，虽然目前NDS专用的烧录卡除了之前在热线中介绍过的那个NEOFLASH之外，又相继推出了几款其他品牌的烧录卡并且在功能上有一定的改进，但是总体来讲还是不能尽如人意，价格太高，更重要的是，目前已经破解出的NDS游戏ROM还非常少，实用价值太低，要想再现GBA上的“辉煌”还有很多努力要做。另外龙哥在这里提醒一句：最近已发现NDS病毒，而烧录和玩D玩玩就是病毒传播的一大途径，所以有此意向的朋友事先一定要做好心理准备。NDS的卡带插槽限制了它只能玩NDS专用游戏外带兼容GBA卡，太老的GB和GBC卡是无法在其上玩的。4、GUNCON45是国外厂商制造的光枪游戏周边，和GUNCON2属于同一个系列，可以说是新型号，但用“进化体”一词来形容就不大确切。5、去年TGS上曾经展出过相关游戏图片，不过之后厂商一直没有公布过新的消息，龙哥估计PLAYMORE有可能已经取消了本作的开发计划。6、就龙哥所知应该只有那一个结局。7、可以，但同样也需要“像PS2”那样加装改机芯片。8、全FF系列除了FFX-2外，游戏本身均没有多周目概念，通关就意味着“结束”。

革命手柄的幕后点滴

TGS的“主角”。完全颠覆传统意义上的革命手柄，它对未来的游戏业究竟会产生多大的影响，任天堂又到底是出于什么目的采用这个前卫设计的？

“任天堂总是与众不同，以前如此，以后也将会一直如此”。不论是游戏主机或是手柄的设计，还是联机游戏方面，任天堂总是个性最鲜明的一家游戏厂商。也许以后有厂商可以代替微软和索尼，但是绝对没有任何厂商，能够替代任天堂。

拓展新的玩家群

今年E3展上，微软发言人放出了“我们会达到十亿用户”的豪言壮语，现在几乎所有游戏业内人士都在考虑微软新的玩家群的问题，而任天堂也早就开始考虑这个问题了。一直以来，任天堂都是创新的典范，事实上现在的主机手柄设计就是任天堂的杰作，放弃它转而开辟新的市场需要的不仅仅是勇气。据任天堂的观点，如果照现在这条路继续走下去：性能更强、更高的像素、更丰富的多边形、更多的关卡、更强大的AI……其实反而是缩小了用户群。所以任天堂决定“后退”一步，走另外一条路，而革命及其手柄，正是这种观点下的产物。

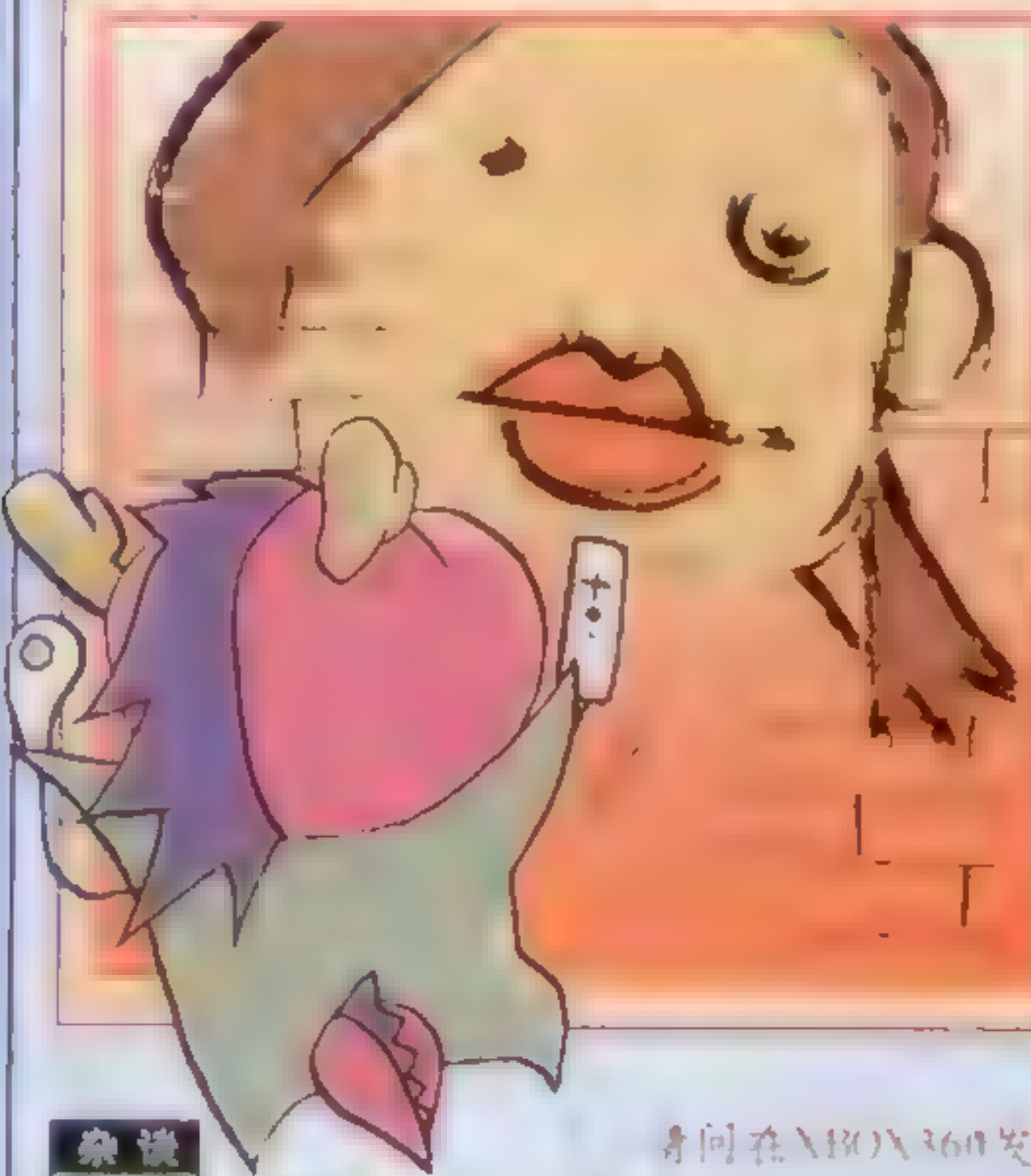
手柄革命

任天堂的“革命”手柄，这款游戏手柄在E3展上被任天堂正式推出，而这款游戏手柄，正是任天堂的“革命”手柄，它将成为人们日常生活中最平常的一部分，融入大家的生活之中，而不再像以前那样玩完游戏后还得把手柄专门收起来。当然这种改变也存在很大的风险性，游戏厂商为了拓展新用户群而采取任何大的变革都有可能

导致“老玩家”心中的抵制或是失落。玩家也许会问“革命的新手柄上面按键根本不够嘛”，但实际上，我们玩游戏时为什么非得通过按键来进行输入呢？

网络游戏的乐趣

任天堂对网络游戏的态度似乎一直都是不冷不热，与大型的网络游戏相比，任天堂似乎对小型化的无线局域网连线游戏更感兴趣。任天堂欧洲市场部部长吉姆·米瑞克的这段话也许正是代表了他们的观点：“任天堂之所以一直都不太对网络游戏过于投入，是因为我们认为这些并不是问题的关键，关键在于许多玩家还并不能确实体会到网络游戏的乐趣。要开拓新的用户群和市场首先要做的是让玩家感受到它的好处而自动投身其中，而不是像现在这样先由游戏厂商们事先制定好规则，再让玩家去适应它。”



杂谈

请问在XBOX360发售之后会不会大幅度降价？2、我玩XBOX传到第七关时，打完关后后面游戏里的BUG？另外，我发现此游戏很难，玩的时候有没有什么技巧？3、电软中推荐的一些杂志类产同交邮费的最便宜。另外第二版，我没买上第一版《零》等系列会不会出《收藏家静岭》那样的东西？
(甘肃兰州 陈坤鹏)

1、XBOX360发售后索尼PS2降价是肯定的。龙哥并不认为PS3真会如索尼现在对外宣称的那样在明年春按时发售，看看前不久TGS上的情况就知道了，这眼瞅着就要到年底了，展会上的PS3游戏还全部都是游戏宣传视频，一款可供试玩的版本都没有，按照这种游戏开发进度明春PS3要是能按时发售才见了鬼了。明年年底前发售PS3是比较可信的说法，也就是说这之前微软的XBOX360有差不多整整一年的时间来抢占市场份额，如果就这样放任不管会对将来PS3的普及造成很大的阻碍，所以用现役PS2来拖住XBOX360是索尼能拿出的最好策略。今后PS2还想要吸引玩家掏腰包一是好游戏另外就是价格优势了，所以说降价是必然的，有一种说法是微软新主机发售后索尼会将PS2价格降至99美元，目前还未知真假。2、应该是D盘的问题，忍者外传难度不低，是个好游戏，除了多玩之外，还要多注

从某种意义上讲，没有参展并且只是在TGS开展任天堂游戏“老大”索尼游戏机几十一年的历史，尤其是索尼在E3展上推出的革命手柄更是本



测试过了恶魔猎人3，感觉非常非常棒，可就是读盘的速度为什么会那么慢呢？是D版还是机子的问题吗？4、想问一下你们在“科普园地”中介绍！SONY STR-DB790的售价大概是多少？
(北京朝阳 李庐)

1、PS2现在可不算啥“高端”产品了吧？不管是从技术还是价格上来讲。价格合理，放心您没亏，USB当然是用来连接其他周边设备的了。2、想玩即时战略游戏的话……您还是用PC吧。3、DMC3中，除了每关开始和CG动画切换，读盘的次数不算多啊，每次的读盘时间也不长啊，估计是您D盘太次的事儿吧。4、现在大概在2700左右，这期XBOX360购买指南中就有介绍。虽然在音响发烧器材中，索尼的STR-DB790只能算是“入门级”设备，但其性价比还是不错的，对于一般玩家而言绝对是很不错的选择。

硬件

龙哥，你好！我的PS2 150001“BROWSER”后，光头读出了个金色光盘图案的选项，当我打算运行游戏，经过一会儿的读盘，又会回到“BROWSER”界面并显示“READING DISC”字样，可见光头还是可以工作的，只是不能正常工作而已。一般遇到这种情况，游戏店的维修人员多是会考虑改机芯片或是底板的问题，不过龙哥以前遇到过类似情况，并不是芯片和底板的问题，而是光头的问题。您把机子拿到游戏店维修时可以让维修人员先更换光头试试，如果一切正常那就显然可以排除芯片和底板故障的可能了。问题多半处在光头部分，逐个测试光头各部分看看是哪出的毛病，上次龙哥遇到的类似问题是因为光头折射镜的问题，您可以参考一下。鬼武者2一闪的研究可以参考以前修罗殿的相关文章。
(广东广州 Q)

您这种情况比较特殊，光头可以读盘但是要到“BROWSER”画面之出现红屏画面，并且期间还有“READINGDISC”字样，可见光头还是可以工作的，只是不能正常工作而已。一般遇到这种情况，游戏店的维修人员多是会考虑改机芯片或是底板的问题，不过龙哥以前遇到过类似情况，并不是芯片和底板的问题，而是光头的问题。您把机子拿到游戏店维修时可以让维修人员先更换光头试试，如果一切正常那就显然可以排除芯片和底板故障的可能了。问题多半处在光头部分，逐个测试光头各部分看看是哪出的毛病，上次龙哥遇到的类似问题是因为光头折射镜的问题，您可以参考一下。鬼武者2一闪的研究可以参考以前修罗殿的相关文章。

硬件

我发现现在的D版越来越差，我以前买的D版现在还能玩，现在新买的都玩不了，自买的是50004，蓝色机，光头可能被人

硬件

龙哥你好！小弟的PS2 50007型只玩了半年就出了问题，当天下午玩的时候还好，但是吃饱晚饭的时候再玩时就什么碟都不读了。关掉电源重启一次，画面只停在主菜单，过了两天我拿去给店主看，他先后放Z版和D版碟都不读，CD也不读。然后便换了光头，也不行，但是他说光头的型号不同是3万的，因为他没有5万的。这是光头烧了吗？可光头的激光依旧很亮。
(海南万宁 晓丰盛)

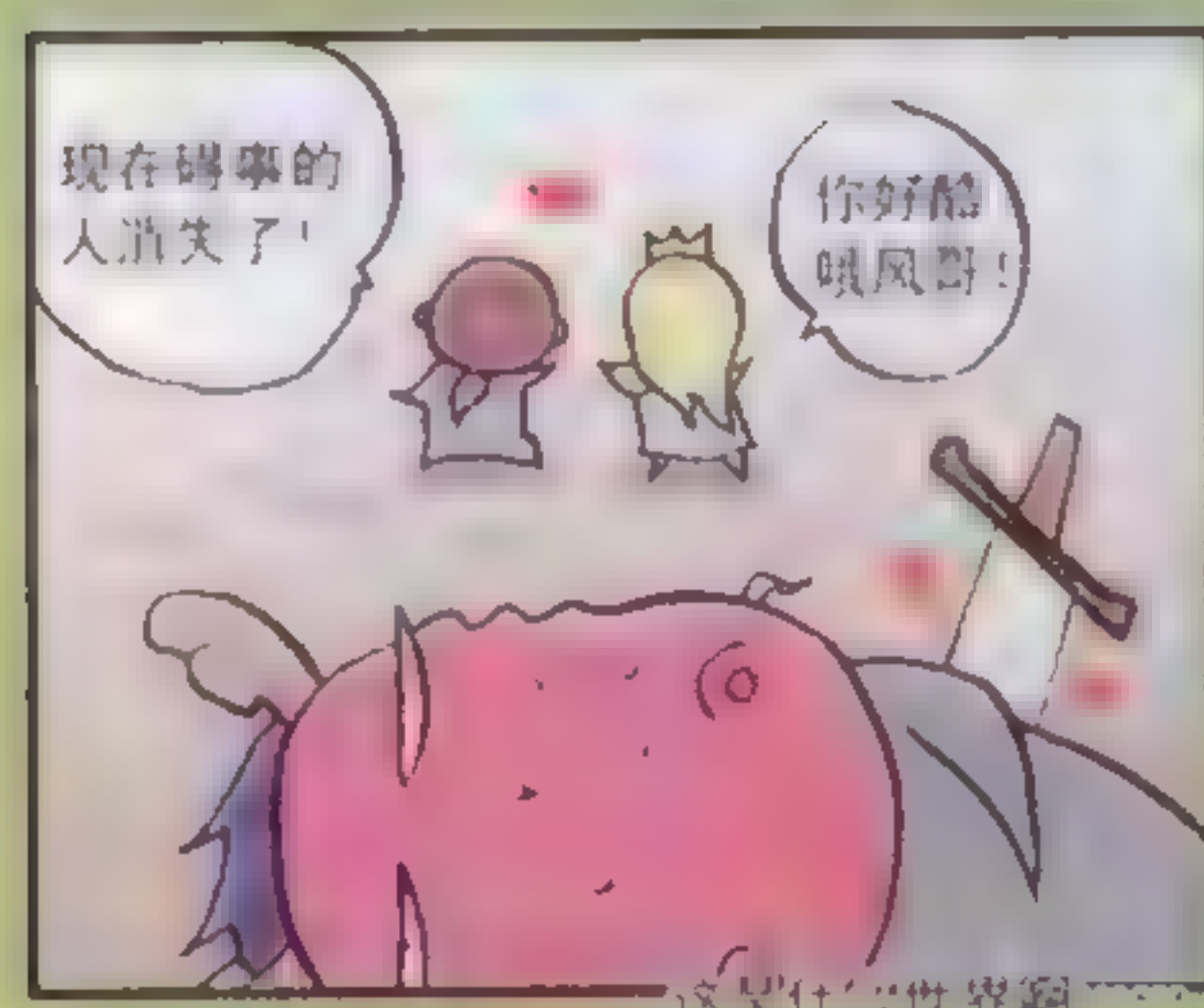
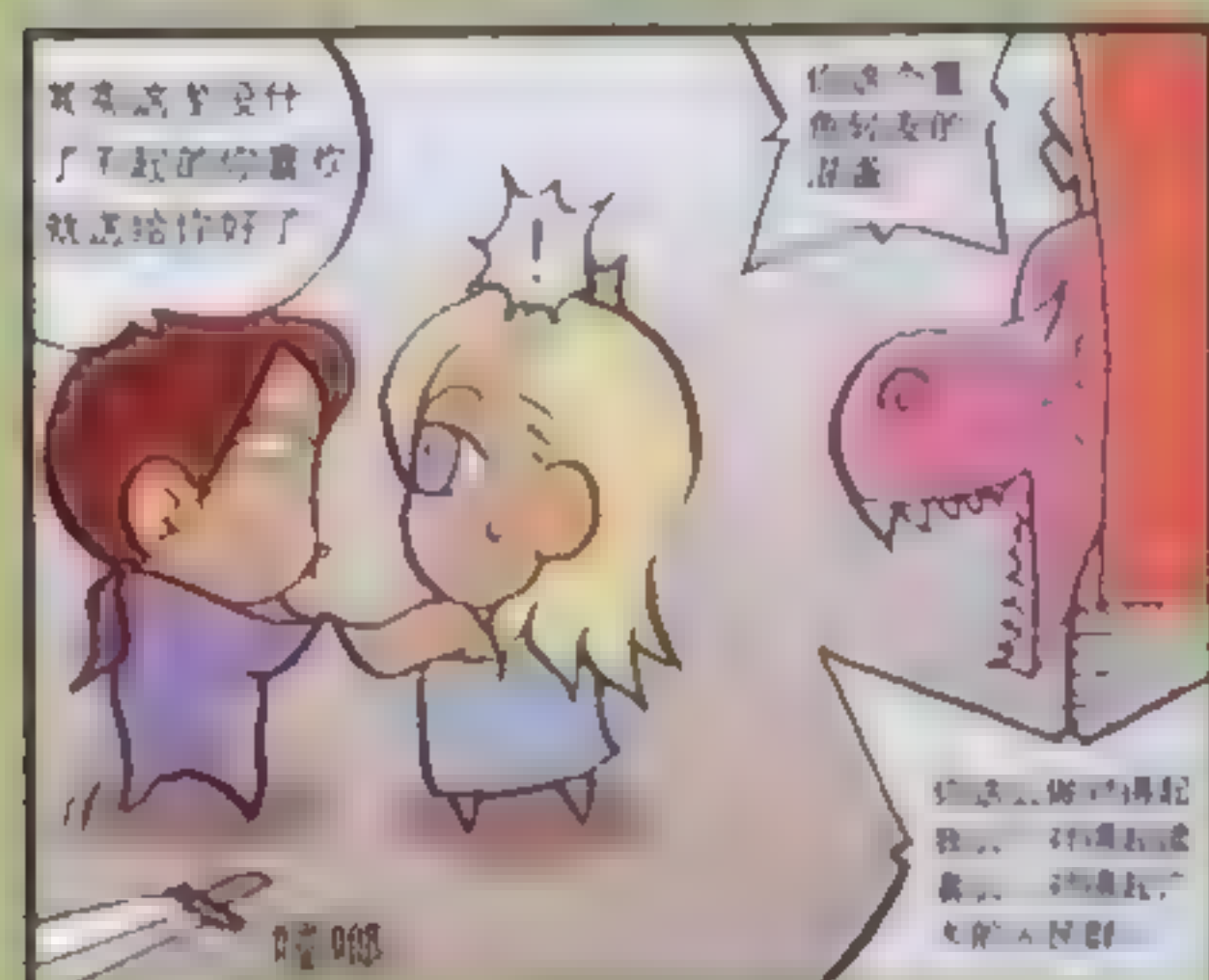
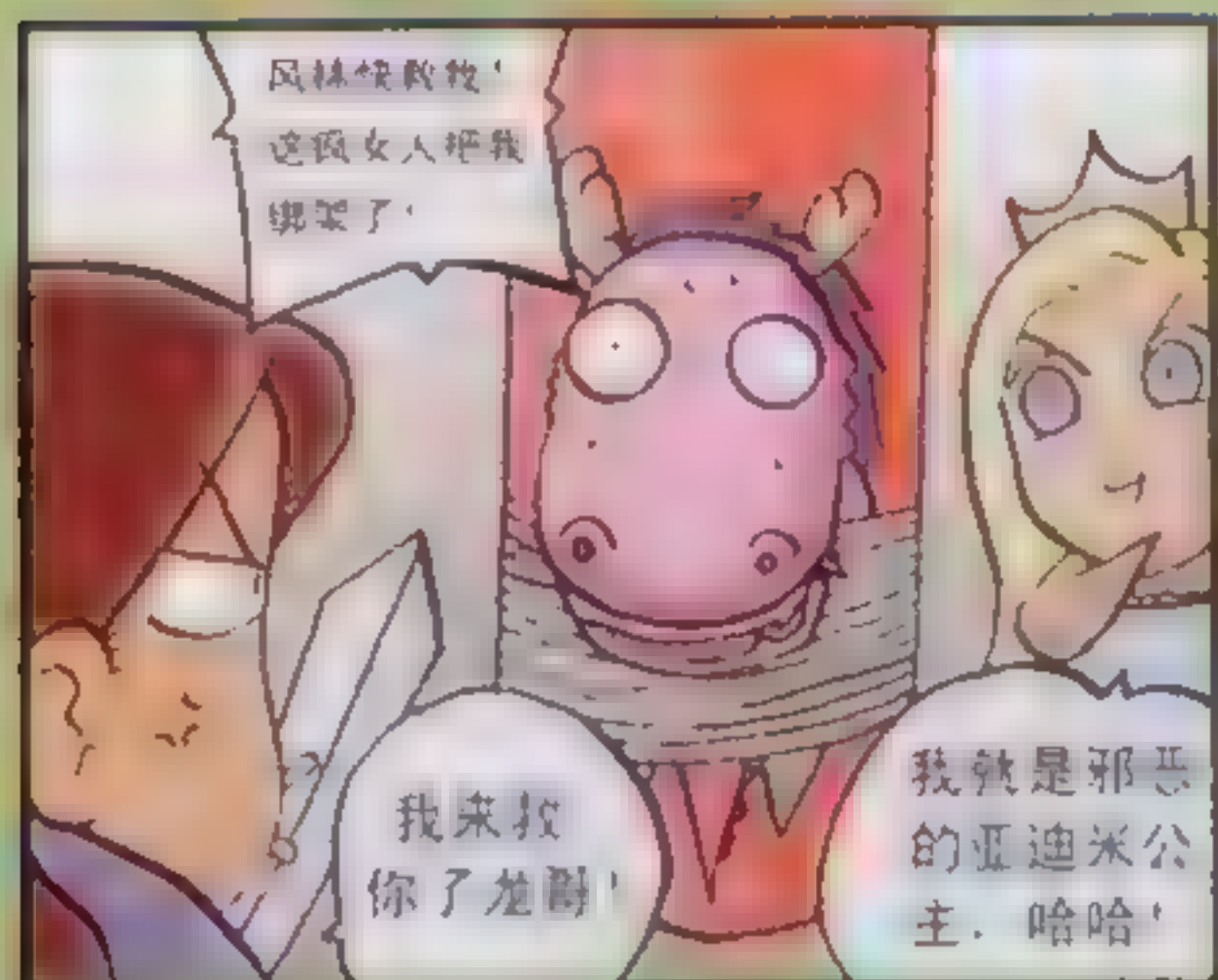
能进七星画面但是无法读取所有游戏？从症状上看应该就是5W系列最常见的“烧机”了。建议更换LA6508驱动看看，另外，店主那个3万的光头多半是厚头，与5万的薄头是无法通用的……

硬件

小弟于十个月前入手50009一台，因刚接触PS2这一高端产品，所以有几个问题想请教一下：1、购入价1680，是否合理？它上面的两个USB接口有何用？2、在这上面有什么值得推荐的即时战略游戏？（我可是非常喜欢的）3、



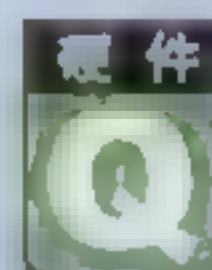
新勇者斗恶龙



18说这种机已经换新光头了，是吗？买了8个月有一天玩时，只显示PS2LOGO，后面是黑屏，JS包修了显存，修了两天，花了320元，当时没给光头贴封条，拿回来以后就出问题了，光头读盘时“吱吱”响，没读盘，拿这此屏JS没办法，劝各位玩家，不管你跟JS有多熟，他也会钱眼开，光头坏了，片子成这样了，我想装硬盘，请问龙哥这样有戏吗？至少光头不会那么快挂掉吧，要分版本吗？我搞网卡与HDD人，要什么样的硬盘呢？！我改过机，也不知是什么芯片读取硬盘可以吗？游戏光盘硬盘后光头要求应该不会那么高吧，背着手里的“魂斗罗”、“零”、“剑奇之声”等游戏不能玩真是郁闷，什么样的游戏对光头损伤小点呢？

(广东广州 林立军)

5万系列的光头，现在除了行货版50009的，其他型号的光头都已经很少能找到全新的了。50004又是欧版机，无语了。PS2黑屏，未必就是现存烧掉了，原因可能有很多种，比如改机芯片焊点脱落等等。不过您片子修都已经修了，也没有相关状况描述，这种马后炮，龙哥还是不放了，不过也希望您能真正吸取教训，以后别再给宰得这么冤枉了。用硬盘对于保护光驱还是有不小作用的，PS2硬盘与PC硬盘是可以通用的，改过机也照样能用；不过一般拷到硬盘里玩的游戏最好也就只搁常玩的那么几个，其实也只能搁那么几个……要想保护光头，游戏光盘的质量是很重要的，许多D盘的质量非常次，对光头会造成不小的损害；此外游戏本身也会影响光头寿命，有的游戏读盘次数多、时间长也很伤光头的。



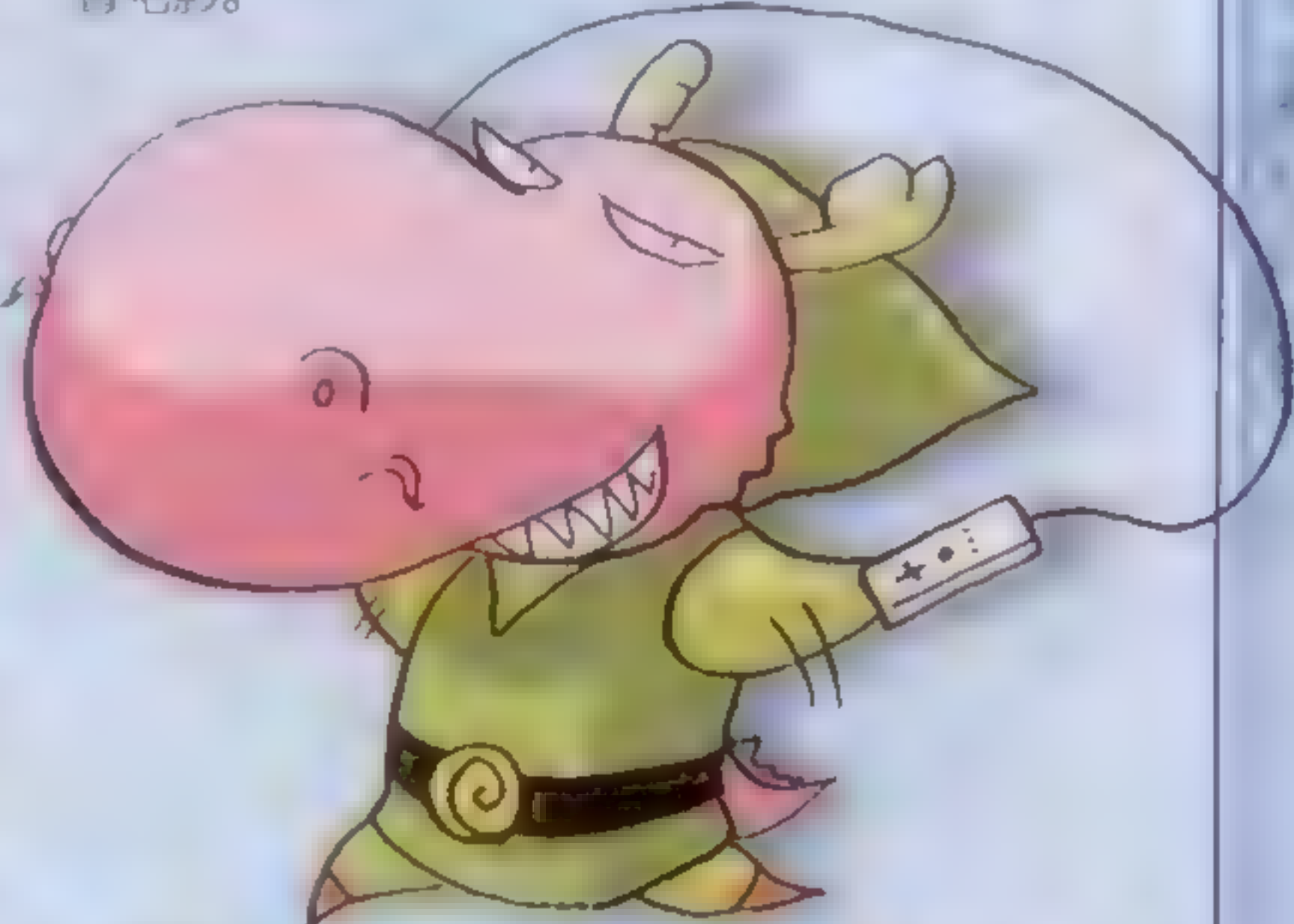
我是一个战士，这是第一次给你写信，不管能不能看到或收到答复，我都很高兴。

很高兴，都去学，而且我又不是只学的吉他、笛子、箫子鼓、古筝、漫画、制作、日语都是自研自学的，希望雨王是角切希望其他能和众编在一起工作，做我所爱做的。我是一个微软迷，当然也是电软FANS，玩着台NBOX，有几个问题，想请教哥，一是时，店主说有10G硬盘，但无法看到你说的C盘、D盘，因为改过机的，片子放入后自动读取，怎样把游戏或DVD拷到硬盘上？改过的机还能读碟吗？玩为止，才买了一个月，所有碟都读不出来了（显示碟片脏，却不读非NBOX碟片），前几天，连续有了7、8个DVD碟（影片），是不是光头损坏了，但我没有用到那么快么？

(福建永安 丁海峰)

自学成才才是好事，不过最好是有目的的学，另外龙哥以为您“讨厌别人指指点点”这个态度很有必要端正一下：不管是学习还是玩游戏，多人相互交流或是有人帮忙指点的话学习起来才能事半功倍——除非别人的“指指点点”是八婆式的那种。人有傲气有骨气是好事，但要掌握好度，不然这骨子“傲气”可就会变味了。龙哥说的XBOX上的C盘、

D盘什么的并不是指您装上硬盘就会有的，而是首先需要您安装相关软件对XBOX硬盘进行分区才行，这和电脑的原理是一样的，您给电脑装机子不还得先给硬盘分区吗。“接”？这可没法“接”。要想把游戏或是电影拷到硬盘中去同样需要软件支持才行。可以读Z盘。龙哥推测，您买的那台XBOX很有可能是给翻新过的，起码光头是用的翻新货，不然正常使用情况下绝不至于一个月就读碟不能。龙哥早说过了，偶尔为之尚可，但不推荐经常用游戏机看电影。

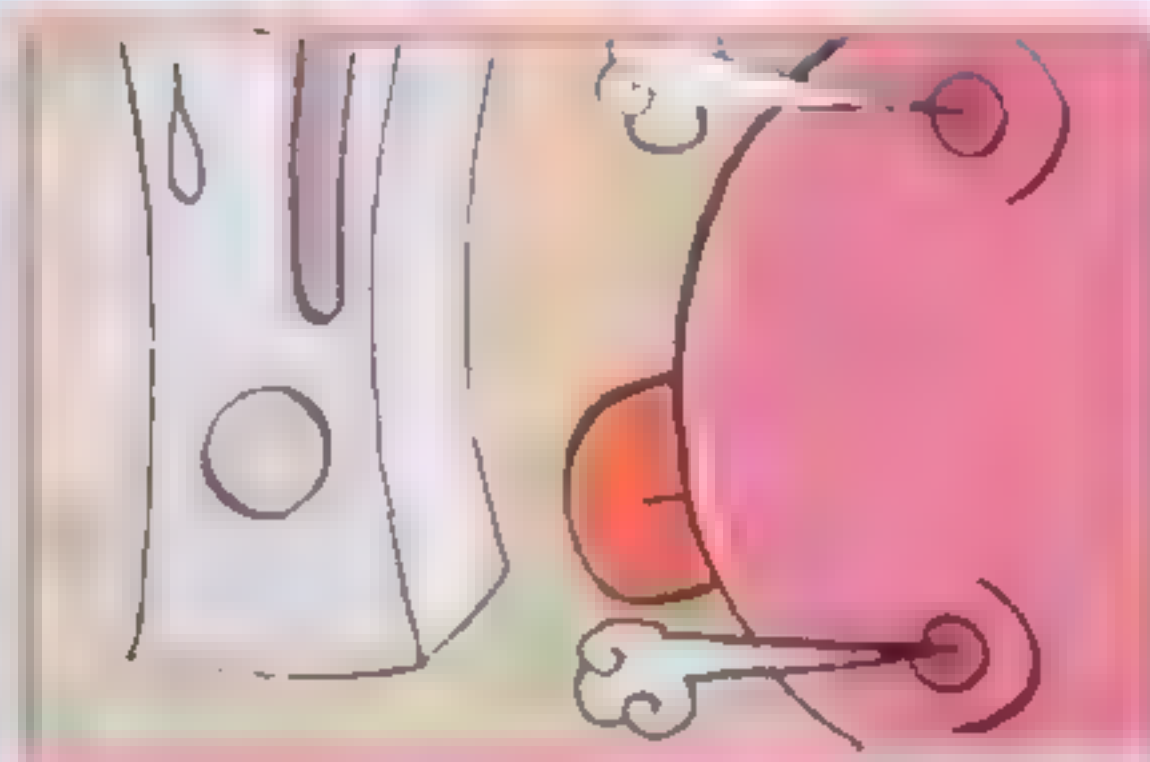


按书上所说的地址写好交给工作人员，但工作人员却问是哪一区，什么区？当时我就回答说不知道。最后工作人员写成“北京市海淀区75号信箱”不知道地址是否正确，因为邮购了这么多次，这种情况还是第一次，如能分什么区请龙哥告诉我。

(四川雅安 于欢)

呵呵，许多大城市都是将市区分成几个区进行管理的，北京也是如此，比如海淀区、东/西城区、宣武区和崇文区等等。您邮购的话其实按照书上所写的地址填写这边就能收到，不必写上什么区，那位工作人员估计是个“完美主义者”吧（笑），问题是他给写错了，这里不是海淀是东城……不过您的汇款应该不会有什问题，只要邮编和信箱号写对了就多半能够收到。

电视屏幕有黑边是怎么回事？



问题很简单，龙哥正好以前在朋友家遇到过类似的问题。像您这种情况，由于几何失真过大，加上电视屏幕的扫描过少造成的。这个需要进入电视的工程菜单进行调节。一般电视总有边缘扭曲的现象，但是由于电视本身的过度扫描，把画面强制发大到超过屏幕大小，这样画面看上起就比较工整了。但是由于有些游戏制作的时候没有按照电视行业标准，比如以前SQUARE公司的游戏上下有黑边是常有的事，这样如果电视的几何失真做不好的话，很容易产生来信中出现的问

边，也有多出来的
(上海 陆建琦)

题很简单，龙哥正好以前在朋友家遇到过类似的问题。像您这种情况，由于几何失真过大，加上电视屏幕的扫描过少造成的。这个需要进入电视的工程菜单进行调节。

一般电视总有边缘扭曲的现象，但是由于电视本身的过度扫描，把画面强制发大到超过屏幕大小，这样画面看上起就比较工整了。但是由于有些游戏制作的时候没有按照电视行业标准，比如以前SQUARE公司的游戏上下有黑边是常有的事，这样如果电视的几何失真做不好的话，很容易产生来信中出现的问

大墙画廊

国庆节实在是太挤了！出去玩，人多，挤！事情多，假短，挤！朋友多，房子小，挤……好不容易回到单位，打开邮箱收信件，发现邮箱又几乎爆满，挤！上期的投稿声明请大家好好留意，以后还会不定期刊登。投稿多了，自然要求要严格一些，挑最优秀的刊登。喜欢绘画的朋友快到大墙来一展身手吧！

丁丁的印章 四川 苏晓
微有乱乱。



最佳创意奖



画工有长进哦！你的每一幅画都有自己的风格，这非常好！



作者：丁丁的印章
作品：《召唤兽》
简介：召唤兽是《最终幻想》系列游戏中的重要元素，作者通过可爱的Q版风格，展现了召唤兽的多样性和魅力。

作者：丁丁的印章
作品：《召唤兽》
简介：召唤兽是《最终幻想》系列游戏中的重要元素，作者通过可爱的Q版风格，展现了召唤兽的多样性和魅力。



作者：丁丁的印章
作品：《召唤兽》
简介：召唤兽是《最终幻想》系列游戏中的重要元素，作者通过可爱的Q版风格，展现了召唤兽的多样性和魅力。



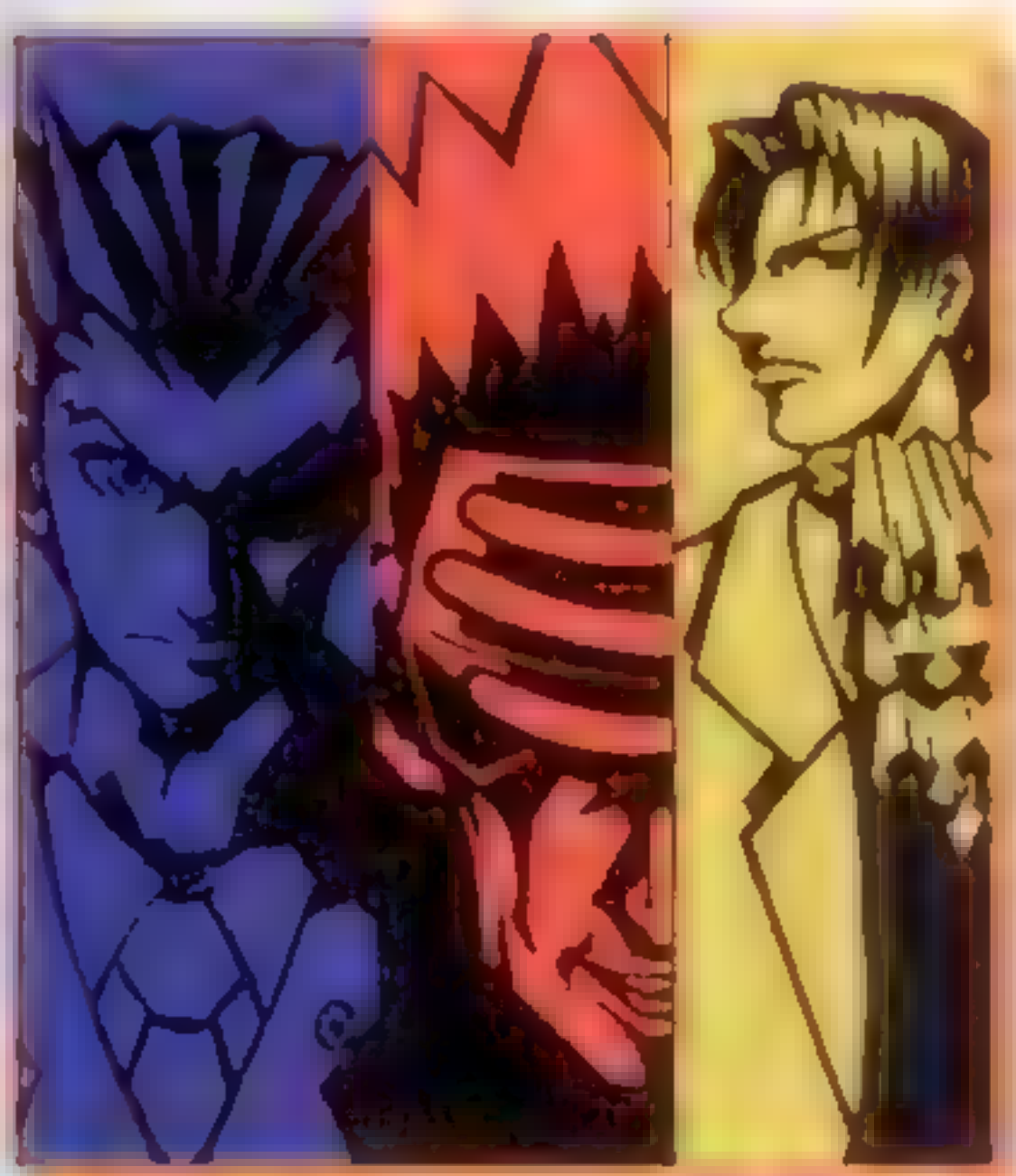
面部的
阴影
处理
得
很
好
，
特
别
是
眼
睛
的
表
情
，
非
常
生
动
。



最佳美工奖



SONIC 2
来你的画风在向着「风之韵」靠拢，也许是我的错觉。另外这幅画的构图有点乱。



估计绘画应该是你的本行，除了收藏外，没有什么别的爱好。



无论传统信件或者E-mail，无论投稿过几次，都必须写清：真实姓名、地址、邮编。
画稿内容必须与家用游戏相关，原创、临摹皆可，严禁电脑复制修改他人作品！
所有来稿一律不退，手绘稿可以采用扫描后再通过网络投稿，以便保留原稿。
电子版画稿的大小最好保证在800-600以上，但容量最好不要超过1M。
从即日起，违反前两条规定的画稿将被视为淘汰作品，无论质量，不予刊登。

很理想。三和
过于强烈，造成
视觉效果不太理想。
·内容 上海 张诚
我终于明白为什么手稿是
那么黑了，因为手稿是
黑的地方根本看不见。你
的画也应该注意这一点。
·背景 尽量不要全黑。

GAME BAR

闲聊游戏吧

上帝保佑吃饱了饭的人民

饥饿对于人类来说,乃是一种集体性的恐慌。大面积饥饿所导致的局面是灾难性的——“普天之下,莫非暴民;率土之滨,莫非叛行。”如若如此恐怖的场景出现在面前,恐怕没有谁再去怀疑食物的重要性。《礼记》中说过,“夫礼之初,始自饮食”;古亦有谚语云:“民以食为天”;今天,在北方的清晨,两个熟人在胡同中邂逅,彼此问候时也用“您吃了吗?”来招呼对方……就这样,有关食物的话题跨越了时空的界限,在人类的历史上一直流传了数千年之久,而其表示的意义也一直在不断地拓展与延伸。

人类在后工业社会的大地上一路狂奔,将体力劳动与能源远远甩在了身后。在拖夫勒所比喻的“第三次浪潮”的冲击下,信息逐渐演化成了支撑世界的支点,我们在生命中经历的一切,其实都可以被还原成两个最简单的二进制源代码:0和1。是的,在一切信息都可以随意获得新生的数码复制时代中,实体劳动的缺失,使食物的重要性似乎已经遭遇了前所未有的忽略。一个延续了千年,并本应属于永恒的概念,却开始渐渐淡出人们的视线,这也许是一个令人沮丧的转变。

可是由饥饿所引发的恐惧依然在属于数字的时代中到处流传,让我们的目光在游戏的时空中停留,这是一个完全由0和1构成的王国。是的,你看到了惟妙惟肖的英雄与公主、怪兽与魔王、王宫与村落,还有其他的很多。诚然,他们显得真实而又虚幻,就像是从你儿时的童话书里跳出来的一样。可是,他们究竟是什么?你想知道答案,于是你冒着头昏眼花的危险凑上前去,双眼在电视机的屏幕上专注地搜索。你看见了什么?密密麻麻的小亮点,那些由于显像管中电子枪所发出的电子束而发光的小亮点。当然,你所看到的还仅仅是表面现象——如果继续沿着电视机背面或侧面的视频连接一直追寻下去,你会来到PS2、NGC或XBOX等主机的内部,并最终在主处理器所生成的复杂机器语言中迷失,在完全由0和1构成的庞大帝国中迷失。于是我们看到,游戏世界是比现实世界更加彻底化的信息世界,我们甚至可以说它是虚无的。然而,物质性的湮灭却并没有阻止饥饿的侵袭,二进制的“人”依然要依靠二进制的“食物”才能够继续存在,否则的话,一排触目惊心的“GAME OVER”的字样便会将他们掩埋,使他们永久地陷入深渊一般的黑暗中。

让我们从早期的游戏时代开始追忆,还记得小时候在街机厅中奋战“吞食天地”时的场景吗?你将一枚游戏币投入机台中,而后挑选蜀军中的五虎上将中的一名南征北战,你知道,屏幕上方那条黄色的体力槽便是他的生命,一旦红色将体力槽填满,他们便会伤痕累累地倒在魏军的俘虏营中,你的游

戏过程也就此结束了。于是你开始留意沿途的那些坛子,你打碎它们,有的时候能见到华丽的金箔,有的时候能见到锋利的兵刃,没错,这些都是好东西。可是当那一抹鲜红即将充斥体力槽的时候,你便开始希望当你打碎坛子时,能够见到一些食物——如果是大块的烧肉自然是再好不过,实在不行的话,能见到一个小包子也能让你松一口气。因而,在当时并不算庞大的二进制的国度中,食物依然当仁不让地意味着生命的延续。换言之,那道红色在生命槽中所占的比例就可以理解为现实中的饥饿程度,红色越多,恐惧的感觉也就越强烈。科技与文化的进步并没能战胜人类的本能,在这个可以用数字替代人性的时代刚刚开始的时候,饥饿带来的恐惧依



然是人们无法回避的尖锐问题,而食物也依然是我们生命中无法替代的事。

在次时代时期那些蔚为大观的RPG游戏中,食物的重要性则通过一种抽象的方式得到了体现。那些用来补充HP的药水,实质上就是对食物概念的浓缩与提炼。原本种类繁多的食品被抽象成了一瓶瓶大小不一的药水,游戏制作人员规定,在体力损失的情况下,只要喝下一瓶这样的药水便可以恢复HP,从而使“进食”这个过程也变得概念化起来。然而,食物这个意象的简化却并没有让饥饿有机可乘。纵观大部分的RPG,我们不难发现,相对于补充MP的药水来说,补充HP的药水在道具商店中的售价往往要便宜得多(甚至在一部分游戏中,补充MP的药水并不会在商店中出售,玩家只能通过宝箱中寻找或者击败敌人的途径才能够获取),于是每每来到一个道具商店中,玩家们一般会首先将补充体力的

这人还真不能不信邪,……
……,我看你脸色不好,……
……吧,我大你的钱还……
……结果呢,还真破人家给……
……我最近数次无端无故地流鼻
……这太糟糕了,我一腔严肃地跟老妈说,……
……想看看。哪天我正坐地铁呢,一车的人,……
……神色互相看着,并沉默着,只有列车的……
……然后在这种默然中,
……我开始静静地流鼻血……天啊!这实在太可怕了,我紧紧抓着老妈说
……我可不要这样,太丢脸了
……你要是怕丢脸,老妈盯着我说,那还不赶紧去给我看医生!
……这期的主题是身体,多多保重,对我自己,也是对大家说。□唯夜

药水买至最大上限。有了这样的保证,饥饿便无法吞噬任何事物,食物的重要性再次在不经意间便得到了证明。

然而食品的实体性却并没有被完全抛弃,……
……为一体的“料理系统”大受玩家们的好评。在冒险的途中邂逅料理达人习得新的料理,并在各处搜寻原料去制作它们。某些时候,食物所扮演的角色不仅仅只是游戏生命延续的必需品,不再仅仅只是为了驱赶饥饿而存在——譬如说在现实生活中,我们不仅要吃饱,而且要吃好,最好还能在吃的过程中寻找些乐趣出来。这样的过程,就可以被归类于粗浅的饮食文化范畴内。依照这样的说法再来看传说系列,玩家在制作料理的过程中,收获了这样或那样的乐趣,而这,也许就能算是玩家在游戏世界中所能体味到的饮食文化吧。

据圣经记载,一次,耶稣在塔伯喀一带的野地里传道,有5000人围拢着他聚精会神地听讲。不知不觉地,天色已晚,可是这时却没有足够的食物分给大家吃。于是耶稣便接过一个孩子手中的五个大麦饼与两条鱼,掰开放在篮子里,然后让门徒们分给众人吃。奇怪的是,篮子里的饼和鱼取之不尽,直到大家一个个都吃饱了,还剩下许多,把吃剩的碎饼碎鱼收拾起来后,竟装了满满12篮子。五饼二鱼的故事是一段神迹,取之不尽的食物是上帝的恩典,战胜了饥饿,信徒们便有了继续前进的勇气。在游戏世界中,玩家们依然有着一个能帮我们战胜饥饿的上帝——在他的帮助之下,玩家便能使游戏中的人物有了不会减少的生命值。在没有饥饿威胁的情况下,玩家所控制的英雄便能够无所顾忌地冲入敌群中杀个痛快。上帝在游戏世界中行走,并且自己也演化成了二进制的代码,将这些代码进行整合与形象化之后我们发现,这个上帝,名字就叫做秘技。

史书记载:晋惠帝是个弱智,某年天下大饥,老百姓食不果腹,饿殍遍地,他竟然问大臣说:“没有粮食,为何不吃肉羹?”这样的话从晋惠帝的口中说出来其实并不奇怪,他从来就不曾体味到饥饿时的恐惧——某作家曾经大笔一挥写下五个大字:无知者无畏。同理,在信息时代出生,于游戏帝国中成长的幸福一代们都已经过惯了酒足饭饱的生活,在现实生活中,他们已经很难体味到饥饿的滋味,已经不再会去下大力气去关注食物的重要性。然而,饥饿永远是一切恐惧的灵魂,对食物的渴望是人类永远的本能。在信息社会这个物质文明极度丰富的时代中,这种缺失的本能,只能用游戏为我们填补。当看到斯内克掏出爬满蟑螂的军粮之时,我们的心中是否也会感到一种逝去的悲哀呢?

西安的著名摇滚人张楚曾经唱过一首十分彪悍的歌曲,名叫《上帝保佑吃饱了饭的人民》,我认为,这句话在任何时代都是一句彻头彻尾的大实话,一般来讲,我们把这样的大实话,叫做真理。

新作游戏发售表

日本列島に生息する魚類の分布図

[illegible]

発売日	作品名	メーカー
11月30日	SAMPLE2000系列Vol.90 大姐大?	
	Vol.91 ALL STAR格闘	
	SAMPLE2000珍藏系列	
11月8日	Vol.28 超時空戦争!	
12月8日		BANPRESTO
		SEGA
		HUDSON
		TECMO
12月8日		
	ザ・キング・オブ・ファイターズ オロチ蔵	SNKPLAYMORE
	MONSTER HUNTER 2	CAPCOM
	トレインシミュレータ	吾乐堂
	キングダムハーツ2	SQUARE ENIX
	The age of infinity	SUCCESS
	アイオー	GoodNew gate
	Like Life an hour	GoodNavigator
	PROJECT PEGASUS	HANDA
	机动战士ガンダム(暫定)	
	World's end	SCEI
	アローン イン ダーク-ダ ニュー ナイトメア-	CAPCOM
	大神	CAPCOM
	学園ヘヴン おかわりっ!	INTERCHANNEL
	家族計画一心の絆ー	AVG INTERCHANNEL
	ガンハーツ	AVG DEAFACTORY
	城守の聖曲 エレンシア戦記(暫定)	AVG 角川書店
	破译者	
	Catan	TECMO
	★新鬼武者 夢之黎明	CAPCOM
	円珠机部队	JAREKO
	.hack//G.U.	BANDAI
预定	BLADATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	ERTAN
	新机動幻想 青の巻	SCE
	新机動幻想 緑の巻	SCE
	KOF MX2	SNKPLAYMORE
	Soul Link EXTENSION	INTERCHANNEL
予定	山羊村歓迎会?	SUCCESS
	少女恋愛大革命!	INTERCHANE
	碧落木上开满恩被花	INTERCHANE
	CLANNAD	INTERCHANE
	夢幻の宇UNIVERSE	SEGA
	キャンパス2 虹色のスケッチ	角川书店
	D.C.F.S.〜ダ・カーポ〜フォーシーズンズ	角川书店
	六ツ星きりり	千世
	地球生命秘宝? -凍てついた記憶たち-	IREM
	少女零組	AVG Alchemist
	大戦略7	SLG
	新世纪EVA	AVG GENEX
	SEGA拉力2006	RAC SEGA
	我的女神	AVG MMV
	隔末浪漫・月华剣士1+2	FTG SNKPLAYMORE
	★最终幻想12	RPG S・E
	アジアチャンピオン联赛	KONAMI
	侍魂・天下第一剑客传	SNKPLAYMORE
	新豪血寺一族~煩悩解放~	EKISIDE
	龙虎の拳~天・地・人~	SNKPLAYMORE
	RULE of ROSE	HUMSTAR
	K-1 WORLD GP 2005	
	雅典2004	
	BLEACH 被解放の野郎	

XBOX

10月28日	TECMO街机经典 使命召唤	テクモ クラシック アーケード コールオブデューティ:ファイネストアワー	ETC ACT	TECMO CAPCOM
11月28日	致命一击	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
12月18日	暗影刺激	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	ACT	SEGA
12月28日	安得里安冠军赛2 VR战警3 雷电FIGHTERS evolution 虚幻 锦标赛2 奴隶之主	アンリアルチャンピオンシップ2 バーチャコップ3 雷电ファイターズ エボリューション Unreal Championship 2 MASTER SLAVE	ACT STG ACT FPS AVG	微软 SEGA NWS MICROSOFT TAKUYO
预	RUNEBRID EX CHASER 加奈一妹妹一 Fuzion Frenzy Blood Wake ILLBLEED RILICS RUNEBRID MASTER SLAVE 永无大陆物语 红忍	RUNEBRID エクス・チエイサー 加奈一いもうと一 Fuzion Frenzy Blood Wake イルブリード レリクス RUNEBRID MASTER SLAVE ネバーランド・サーガ RED NINJA	S・RPG ACT AVG ACT RAC AVG AVG RPG RPG FTG ACT	TAKUYO IDEA FACTORY IDEA FACTORY MICROSOFT TAKUYO SEGA Bothtec TAKUYO TAKUYO IDEAFACTORY VI

XBOX360

10月28日	死或生4 FIFA08 FIF之路・世界杯	DEAD OR ALIVE 4 FIFA08 ロード・トゥ FIFA ワールドカップ	FTG SPG	TECMO EA
11月28日	Love FOOTBALL OPERATION DARKNESS 职业棒球魂 搏击玫瑰XX 天外魔境ZIRIA CHROME HOUNDS 幻城杀手 KAMEO Elements of power 世界空军力量 真・三国无双4 Special	Love FOOTBALL オペレーション・ダークネス プロ野球スピリッツ ランブルローズXX 天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング クロムハウন্ズ フレームシタイ カメオ:エレメンツ オブ パワー ワールドエアフォース 真・三国无双4 Special	SPG RPG SPG ACT RPG ACT ACT ACT SLG ACT	NAMCO SUCCESS KONAMI KONAMI HUDSON SEGA NAMCO 微软 TAITO KOEI

NGC

10月28日	ZODIS 全金牌赛车	ゾイド フルメタルクラッシュ	RAC	TOMMY
11月28日	MARIO聚会7 牧场物语・幸福之诗 海贼王・海滨嘉年华	マリオパーティ7 牧场物语 しあわせの詩 for ワールド ONE PIECE バイレツカーニバル	ETC SLG ACT	任天堂 MMV BANDAI
12月18日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシヤボンウオーズ	SLG	BANDAI
12月28日	暗影刺激	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	ACT	SEGA
12月28日	SSX on tour NEVERLAND SAGA 动物之森2 ★赛尔达传说 星之卡比 火影忍者・激斗忍者大战4 FC战争	SSX on tour NEVERLAND SAGA どうぶつの森2 THE LEGEND OF ZELDA 星のカービィ NARUTO-ナルト- 激斗忍者大战4 ファミコンウォーズ	RAC RPG RPG A・RPG ACT ACT SLG	EA IDEAFACTORY 任天堂 任天堂 任天堂 BANDAI 任天堂

GBA

10月28日	佛罗蒂亚物语 国夫君的热血合集2	フロンティア ストーリーズ くにおくん 熱血コレクション2	AVG ETC	MMV CAPCOM
11月28日	洛克人EXE6 电脑兽苍牙 洛克人EXE6 电脑兽烈爪	ロックマンエグゼ6 电脑兽グライガ ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	ARPG ARPG	CAPCOM CAPCOM
12月18日	召唤之夜・铸剑物语 起源之石	サモンナイト・クラフトソード物語 はじまりの石	ARPG	BANPRESTO
12月28日	最终幻想4 ADVANCE 超级大解谜 任性家庭 国夫君的热血合集3 超级方块霸王 II X 章鱼球 MOTHER3 GBA美术馆4 少年侦探团 红眼の魔人 REMENTAR GERAD 飞龙之拳 I・II PLUS	Final Fantasy 4 ADVANCE みらくる! ばんぞう わがままフェアリー ミルモでポン! くにおくん 熱血コレクション3 スーパーパズルファイター II X まみむめ☆ものがらよ たこボール MOTHER3 ゲームボーイギャラリー4 少年探偵団 紅眼の魔人 エレメンタルジエレイド 飞龙の拳 I・II PLUS 激斗の3本入り	RPG AVG SLG ETC PUZ PUZ RPG ETC AVG ACT ACT	SQUARE・ENIX ATULS KONAMI CAPCOM CAPCOM IDEA FACTORY 任天堂 任天堂 SUCCESS TOMY CULTUREBRAIN
12月28日	海贼王 海之梦 BattleEddition 最终幻想5 最终幻想6 王女联盟	ONEPIECE 海の夢 BattleEddition Final Fantasy 5 Final Fantasy 6 エグドラ・ユニオン	FTG FTG RPG RPG SRPG	BANDAI BANDAI SQUARE・ENIX SQUARE・ENIX STING

PSP

10月20日	脑锻炼游戏PSP 福福之岛	东北大学未来科学技术共同研究所 川島隆太教授監修 脳力トレーナー-ポータブル 福福の島	ETC AVG	SEGA SCE
11月28日	新纪幻想 英雄传说 卡卡布三部曲 海の艦歌 牧场物语・中秋之月 男孩&女孩	新紀幻想〜S S II アンリ ミテッドサイド〜 英雄伝説 ガガーブトリロジー 海の艦歌 牧场物語 ハーベストムーン ボーイ&ガール	SLG RPG SLG	IDEAFACTORY BANDAI MMV
11月28日	FIFA08	FIFA08	SPG	EA
12月18日	★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
12月28日	我的块魂 PSP PARTY 天外魔境・第四默世录 KARAKURI 迷你巴特 忍道・焰 炸弹人谜题 ★GT赛车4 MOBILE Zoo 怨灵之村 NBA Street NFL Street 魔界战争 EX人生游戏PSP 山卡MAX PSP TGM-K KOF ANGEL COLLECTION 幻想伊伊 虫 雀MATE 实战柏青哥必胜法系列 RS Revolution PROJECT S 卡拉OK 双壳机部队STAND ALONE COMPLEX TALKMAN 随地乐胜! 柏青哥宣言 龙珠Z 危机核心 最终幻想7(暂定) 遥远的时空中2 天外魔境2 麻烦世界 ★超级机器人大战MX	仆の私の块魂 PSP PARTY 天外魔境・第四默世录 KARAKURI ミニバト 忍道・焰 ピンボール グランツーリスモ4モバイル Zoo 怨霊の村 NBA Street NFL Street 魔界ウォーズ EX人生ゲームPSP 山カMAX PSP TGM-K KOF エンジェルコレクション VIEWTIFUL JOE 虫 雀メイト 実戦パチンコシリーズ RS Revolution PROJECT S KARAOKE 双殻機動隊STAND ALONE COMPLEX TALKMAN どこでも乐勝! パチスロ宣言 ドラゴンボール クライシスコア-ファイナルファンタジーVII-(暂定) 遥かなる時空の中で2 天外魔境2 トイヘッズ・ワールド スーパーロボット大戦MX	ACT TAB RPG ACT AVG RAC AVG SPG SPG S・RPG SLG RAC ETC FTG SLG ACT SLG SLG SLG SLG ACT ETC SLG ACT SLG RPG AVG SLG	NAMCO AKUAPLUS HUDSON TECMO BANDAI SPIKE HUDSON SCEI SUCCESS NOWPRO EA EA 日本・SOFTWARE ATLUS ATLUS ARKA SNKPLAYMORE MTD CAPCOM GLOBAL ENTERTAINMENT SUCCESS SAMMY SPIKE SEGA SCEI SCEI TECMO BANDAI SQUARE・ENIX KOEI HUDSON I・F BANPRESTO

NDS

11月18日	创造漫画家物语	まんが家デビュー物語DS〜あこがれ!	SLG	TDK
11月28日	欢迎光临 动物之森	おいでよ どうぶつの森	ETC	任天堂
12月18日	马里奥赛车DS	マリオカートDS	RAC	任天堂
12月28日	涂鸦王国 LIVING HIGH! KILLING LOW! 魔法TOUCH Project JSS 圣剑传说 福星小子 Londonian Gothics 超级碧奇公主 口袋妖怪・奇幻迷宫 青之救援队 冒险王比特 BUSTERS LORD 天外魔境2 SONIC RUSH 起风的那个夜晚 三国志DS 祈愿之旋律 ★口袋妖怪・钻石 ★口袋妖怪・珍珠 ★口袋妖怪探宝队 不思议的迷宫・风来的西林DS 机器猫・野比与恐龙的2006 水果村的动物们2 LOST MAGIC KEROKERO7 ★逆转裁判4	ラクガキ王国 LIVING HIGH! KILLING LOW! 魔法タッチ Project JSS 圣剣伝説 うる星やつら Londonian Gothics 迷宮のロリーター スーパープリンセスピーチ ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊 冒険王ビート バスターズロード 天外魔境2 ソニッククラッシュ あらしのよるに 三国志DS おねがいマイメロディ ポケットモンスター ダイアモンド ポケットモンスター パール ポケモンレンジャー 不思議のダンジョン 風来のシレンDS ドラえもん のび太の恐竜2006 DS フルーツ村のどうぶつたち2 LOST MAGIC クロクロ7 逆转裁判4	ETC AVG ACT AVG A・RPG AVG AVG ACT RPG RPG RPG RAC AVG SLG AVG RPG RPG ETC RPG AVG AVG AVG AVG AVG	TAITO 元气 BANDAI 任天堂 SQUARE・ENIX MMV MEGACYBER 任天堂 BANDAI HUDSON SEGA TDK KOEI TDK 任天堂 任天堂 任天堂 CHUNSOFT SEGA TDK TAITO BANDAI CAPCOM

PRESENT

本期抽奖截止时间 **11月1日**

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动。有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

A KERORO军曹/死神 别致链坠

(随机获取任意一款)

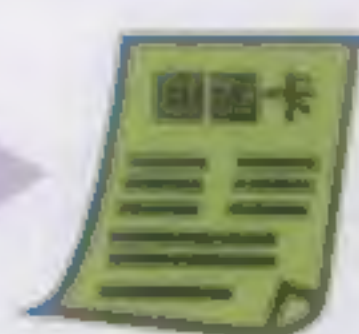


20名

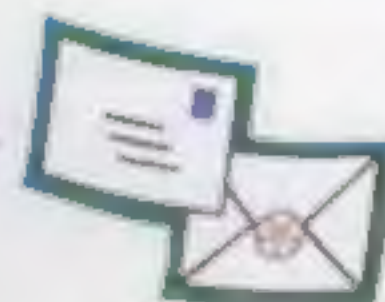
9.8



最速时间
购买电软



填写当期
回函卡



在截止期
前寄出



就有可能
取幸运奖品

B 随身玩伴 多罗玩偶

(随机获取任意一款)



5名

C 死神/死亡笔记 多用挂扣

(随机获取任意一款)



10名

D 高达SEED来电闪

(随机获取任意一款)



5名

E 死神手带

10名



F NANA手机绳

10名



G 海贼王多用挂扣

(随机获取任意一款)



20名

167期中奖名单

- A 原版暗黑手办：江苏省/孙涛、河北省/李磊、吉林省/张宁
- B 多罗玩偶：浙江省/高翔、广东省/梁晓鹏、新疆/谢承江、重庆市/李灵、上海市/赵锐
- C 火影忍者亲热天堂电话卡：上海市/洪正阳、北京市/张永旺、贵州省/刘云华、内蒙古/张策、四川省/秦培茂、陕西省/万磊、浙江省/杨磊、河南省/程秀岭、天津市/李文虎、福建省/张益

- 金、甘肃省/范明祖、贵州省/游川、辽宁省/郭庄、河北省/张朝辉、安徽省/赵阳、云南省/李泓达、天津市/杨旭、河南省/葛皓、山东省/李棋、广西省/王剑
- D 原版高达SEED DESTINY EF收藏3：宁波市/杨华、浙江省/葛皓达、山东省/王收吉
- E 高达SEED精致笔袋：广东省/彭宇巧、上海市/张源源、广西省/周德邦、江西省/张晋、河北省/刘羽、四川省/钟进、河北省/付辰海、上海市/包晓磊、广州市/张佳程、广东省/李春林、安徽省/赵云溪、安徽省/江陵、辽宁省/白雪峰、广

- 东省/陈燕珊
- F 火影胸针：江西省/段一彪、河南省/葛皓、上海市/任梦远、广东省/陈志成、天津市/田雨、上海市/范伟、安徽省/包晓龙、广东省/张子能、云南省/肖雪峰、北京市/张泽华、重庆市/李涛、辽宁省/李典、上海市/汤文婷、重庆市/张宇、广西省/杨健峰

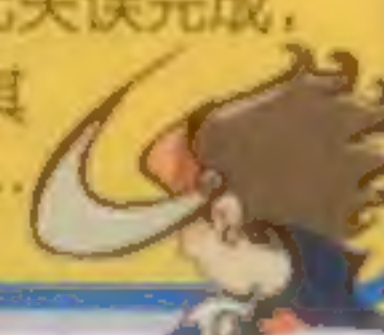
- G 海贼王多用挂扣：宁夏/刘学福
- 火影胸针：云南省/黎明、云南省/蒋军军、江苏省/刘浩林、江苏省/钱俊流、广东省/何仲恒、安徽省/李望龙、福建省/董杰、广东省/李嘉柏、福建省/冯君、江苏省/王界、吉林省/于洋、上海市/邓昌杰、四川省/吴万福、吉林省/曹光磊、北京市/戴宜策
- 原版高达SEED DESTINY EF收藏3：江苏省/郭涛、四川省/杨晓磊、北京市/罗皓雷

中国电玩榜中奖名单

- 火影忍者亲热天堂电话卡：安徽省/赵静涛、陕西省/杨周源、四川省/郑洋、福建省/王佩文、辽

EDITOR'S BLOG

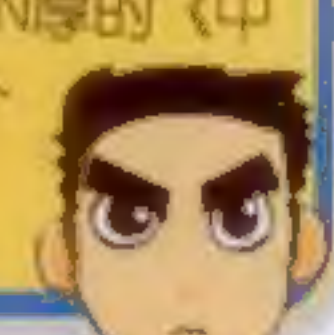
最近由于等待PS2版本侍魂-天下第一剑客传心切，提前开始了练习，用的软件自然是MVS上最后的大作-侍魂零SP。接触之后才知道这款作品的精妙。在刻苦地练习后，终于将腐外道这个心仪角色的最难技巧冲步烙印押完成无失误。而最近收集了众多SP的日本高手录像后发现，外道还是属于防御反击的角色的。虽然超高难度的进步烙印押无失误完成，但实际在对战中能够实现这个大威力背投，是要靠脑子和其其他技巧的。不过，身边的对手，基本上都被酒家押过一次了……



● 今年冷得真快，一下天就凉了，真是让人非常地不适应。● 在FIGO等新人加入后国米的攻击思路要比以前顺得多，现在看国米的球要比以前舒心好多。当然RECOBA的复活是最让我这个一直很喜欢雷科巴的人欣喜不已的。如果换个度量更大的教练，国米拥有稳拿冠军的能力。● 最近健身房长跑持续进行中，每天下班都去跑几圈。坚持了十多天后效果还真不错，身上的肥肉少了好多。在此建议缺乏运动的朋友们不吝都试一试，还是很有好处的。



● 《SEED DESTINY》终于大结局了，之前拽得跟二五八万似的飞鸟和雷同学终于众望所归地被人棍王和狼哥一人一个转眼间秒掉，真是大快人心呐！长时间热烈的鼓掌！● 不知道SE最近是不是想钱想疯了，继FF4之后，又宣布FF5、6也将在GBA上推出复刻版，FF6可是系列最高之作啊！● 国庆期间去地坛书市很是淘了不少好书，其中一本N厚的《中国传统文化大观》。不是北斗假道学，实在是觉得作为一个中国人，祖宗留下来的这些宝贵财富打死都不能忘啊。



● 假如我活了3000年，就是为了等一个心爱的人再次出现，那么我宁愿用死亡来代替千年的痛苦。就凭这一点，成龙的《神话》让小沛郁闷了很久。● 假如我要买Xbox360以及一台昂贵的高清晰电视和一套高级音响，我需要攒3年的钱，就凭这一点，我郁闷了很久。● 假如我要把《龙珠Z Sparking!》里全部90个人物都练熟，我起码需要3个月的时间，就凭这一点，这款游戏让我郁闷了很久。● 假如我上面说的这些事您都不以为然，那么我将郁闷更久……



酷玩意

又来了

2005年11月8日全国飘香上市!

TOYS

VOL.2
定价:9.80元



- ◆ **特别策划**
FF7 少年归来，经典玩具不断档，体验另类电影玩具。
- ◆ **极品全方位**
罪恶之城、僵尸新娘、麦克法兰龙系列强势周边登场。
- ◆ **业界扫描**
迪斯尼乐园全面欢乐探索报道，锁定你的眼球。
- ◆ **强挡专栏**
大霹雳/球型关节娃娃，好内容再接再厉。
- ◆ **机器人工厂**
机战、变形金刚、五星物语，涉及广泛不乏经典。
- ◆ **国内扫描**
新栏目新感觉，营造便利玩具消息渠道。

更多内容！
更多期待！

随刊特别赠送
看TOYS品美味！
双倍回味双重享受！



“士力架花生夹心巧克力”

搜酷
2005 NOV



STREET FASHION & CULTURE MAGAZINE
New



No⁰¹



创刊号

WHAT'S COOL? → C-CREAT O-ORIGINAL O-OSMATIC L-LOOK

定价: 20元
推广价: 15元

街头流行圣经!

30款话题鞋作秋季大瞩目
鞋王王志

COOL Person
Cover and Exclusive Interview
最酷封面人物
潘玮柏

SO COOL

打造国内街头流行资讯一流品牌

百款新品四大主题

秋冬30大潮牌抢先告知

艳到心跳的彩鞋

放弃正统的足下奇幻色彩



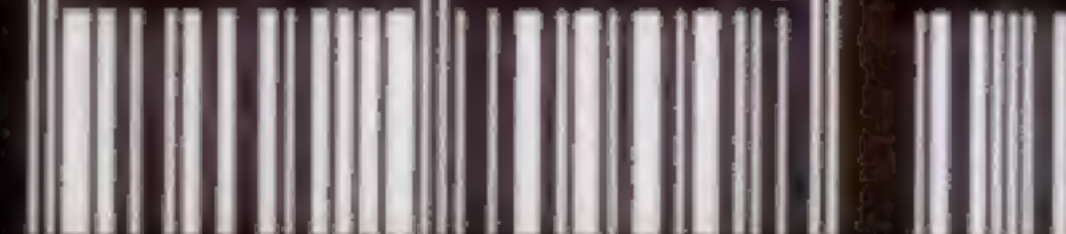
更狂冲刺 NO.2
11月15日 登陆



封面仅供参考

全国好评热卖中 200页全彩资讯

9 771002 325002



邮购时请注明“搜酷” 邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取